「Age of Empires II」拡張パック、「レインガルド」最速プレビュー　64MBのビデオメモリーを搭載したGeForce2 GTSの実力をチェック

2000年9月1日発行（毎月1回1日発行）　第3巻第9号通巻27号　1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

9
SEPTEMBER 2000
No.027
月刊プレイオンライン

DIABLO II

これを読まずして真の攻略は不可能!!
話題のRPGを遊び尽くすためのコンプリートガイド

ビッグタイトル高密度攻略

EVERQUEST : THE RUINS OF KUNARK
KISS PSYCHO CIRCUS
SHOGUN TOTAL WAR
ICEWIND DALE

特集

ギガヘルツ級のCPUパワーを生かす 新プラットホームの実力を検証

タイタンA.E.



ゲームクリエーターが心酔した 映画・コミックの世界

付録CD-ROM

DEUS EX、MDK 2
Motocross Madness 2
STAR TREK:KLINGON ACADEMY
パチンコ実機攻略シリーズCR竜王伝説Zなど
じっくり遊べる最新ゲームの体験版を多数収録


BLIZZARD ENTERTAINMENT
for Windows 98/95/2000/NT
世界中のファンを熱狂させたネットワーク対戦型RPG
『DIABLO™』に待望の続編が登場！
NOW ON SALE！
DIABLO II™
完全日本語マニュアル付　価格　8,800円(税別)
Diablo™ II
©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive, Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
CAPCOM®
開発元:ブリザード・エンタテインメント　発売元:株式会社カプコン


好評発売中!
メガヒットサバイバルホラー第3弾!
パソコンオリジナル要素満載でついに登場!!
BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE
●サブゲーム「マシナリーズ」が最初からプレイ可能
●「マシナリーズ・INTERNET」
●海外アレンジ版同時収録
●コスチュームチェンジ（新コスチュームも追加）etc・・・
通常版（7月末発売予定） 5,800円（税別）
オリジナルゲームパッド付き限定版 7,200円（税別）
コンビニ限定版（デスクトップアクセサリー収録） 5,300円（税別）
Windows95/98対応
© CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM


好評発売中!
バイオシリーズの三上真司が放つ
新感覚恐竜パニックホラー!
パソコンオリジナル要素満載でついに登場!!
DINO CRISIS™
ディノ クライシス
●サブゲーム「OPERATION WIPE OUT」が最初からプレイ可能
●「OPERATION WIPE OUT・INTERNET」
●海外アレンジ版同時収録
●グレネード弾数無制限
●コスチュームチェンジ
ゲームパッド付き限定版 7,800円（税別）
通常版 5,800円（税別）
Windows95/98対応
© CAPCOM CO.,LTD.1999,2000 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM


世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
ODNで始めよう!!
ODN
Thank you
キャンペーン
◎8月31日まで
いま、ODNに入会すると、
20万人の方に
「ティガー・ムービー
ODNオリジナル
マウスパッド」が
当たる!!
© Disney Enterprises,Inc.
プーさんシリーズがついに映画になった。
大きな夢を、でっかいネットで
日本テレコムのインターネット「ODN」
完全定額制! どれだけ使っても安心な料金
ODN定額制プラン 入会金無料
朝から晩まで使い放題! ※22:00～5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。
バリュープラン:月額1,300円
24時間たっぷり使い放題!
ベーシックプラン:月額1,950円
接続料+通話料!すべてをパックしたお得な料金
新登場
ODNまるごとプラン 入会金無料
まるごと1 1時間まで……400円/月額
まるごと5 5時間まで…1,500円/月額
まるごと10 10時間まで‥2,500円/月額
※上記時間を超過の場合、10円/分がかかります。
サポート充実
ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。
安心・カンタン
日本テレコムだから、安心・速い大容量回線(東京～大阪300Mb/s)。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。
楽しさいろいろ
インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、「ランキングデータ」、「天気予報」、ゲームや占いなど、楽しいコンテンツがいっぱい。
お得なプラン
ODNなら、ビギナーからベテランまで大好評の「ベーシックプラン」に加え、ニーズに合わせた3つのプランをご用意! もちろん入会金無料!
うれしい身近なアクセスポイント
全国主要175都市に設置完了。今後もさらに増強中。
◎モバイルプラン(月額980円:定額制・入会金無料)ケイタイからの接続専用。
※J-Phone、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。
＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
＊記載の価格は消費税別
ODN
Open Data Network
詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)をご覧下さい。
●お問い合わせは:〒136-8765 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル ODNサポートセンター
0088-86(ODNサービス案内・無料) 9:00～21:00(平日)9:00～18:00(土・日・祝祭日)
0088-85(ODN接続サポート・無料) 9:00～21:00(平日)9:00～18:00(土曜)
<FAX>0088-22-8850(24時間無料着信) <E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)



ODN Thank you キャンペーン

ODNからありがとう!!

今、ODNでステキなプレゼントが当たる!

期間中に入会してくださった方には、「ティガー・ムービー ODNオリジナル マウスパッド」をなんと抽選で20万人にプレゼント。



© Disney Enterprises,Inc.

「ODN Thank youキャンペーン」にご参加される方は、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp/)から進まれるか、http://www.odncp.com/2000/をURL指定してください。



本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 ＊32Mb以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCO-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」＊→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。



＊ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。



④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。



⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。



＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2　サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。



③[STEP3　お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※



④[STEP4　アクセスポイントの選択]



バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。



⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。



⑥[STEP5　必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。



⑦[STEP6　入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。



⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、**必ず全情報のメモをお取り下さい。**なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。



メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。



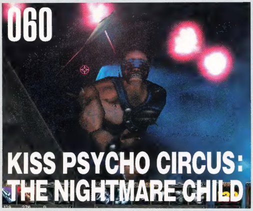
※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は ODNサポートセンター
フリーコール 0088-85 (ODN接続サポート・無料)
フリーコール 0088-86 (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1



060

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

派手なメークで一世を風靡したロックバンド「KISS」をモチーフにしたアメリカンコミックス「KISS PSYCHO CIRCUS」。そのコミックを原作にしたゲームが登場する。既存の3Dシューティングにない独特な雰囲気を持つ作品に仕上がっており、おぞましい姿をした敵を次々と倒す興奮が味わえる。ここでは、ゲームシステムに関する基本的な解説と、それぞれ違った攻撃方法を持つ4人の主人公の特徴を紹介しよう。

ICEWIND DALE



064

味わい深い内容のクエストを満載した本格派RPG「ICEWIND DALE」。3回目となる今回の特集は、1回目の攻略に引き続き、序盤のクエストをゲームのストーリーやマップと併せて解説する。

SHOGUN TOTAL WAR

068

今回の特集では、軍勢の特徴の解説と合戦を有利に運ぶためのテクニックを紹介する。これらの情報は、マルチプレイでも有益なものだ。この記事を参考にプレイして、天下統一を目指してほしい。



Play Online Special Preview

Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰

MSN Gaming Zoneで対戦が盛り上がっているAoKに、拡張パックがリリースされる。この拡張には、フン、アステカ、マヤ、コリア、スペインの5文明のほかに、日本やテキサスなどの新マップなどが盛り込まれている。これらの追加要素の中から、注目ポイントをいち早く紹介する。



036

レインガルド 072

5000人以上のプレイヤーが一つの世界で同時にプレイすることを想定して開発が進められているレインガルド。国産のオンライン専用RPGとしては最大級のタイトルとなりそうである。ここでは、このゲームの舞台となる六つの国の特徴を詳しく紹介しよう。



9

September 2000

2大RPG緊急特集

魅惑の新大陸へ 大自然の宝庫Kunark紀行

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

レベル60までの成長が可能となった「EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK」では、新たな戦略が要求される。今回は、戦士系職業の新しいスキルと、レベル51以降の呪文について解説しよう。より優れた能力を得るための知識として役立ててほしい。さらに、初級から中級まで、幅広いレベルの冒険者が楽しめるZone、Lake III Omenを解説する。



100

ついに発売された大作RPGを連続攻略

DIABLO II COMPLETE GUIDE

今月の「DIABLO II」の特集では、大幅にページ数を増やし、アイテムに焦点を当てて解説している。さまざまな効果や特徴について詳しく説明しているので、この記事を参考にして、自分のプレイスタイルに合ったアイテムを選択してもらいたい。また、初心者も簡単にbattle.netへ参戦できるように、基礎知識を網羅したマルチプレイガイドも掲載している。この特集を読んで、今すぐマルチプレイを始めよう。



106

CONTENTS

ニュース

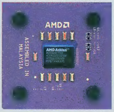
特別企画

映画やコミックを題材にしたゲームは、これまでに数多く制作されている。この特別企画では、ゲームの原作となった映画やコミックについて紹介する。ゲームクリエーターを魅了し、彼らの創作意欲をかき立てた原作の世界を知ることで、ゲームをより深く楽しんでもらいたい。



特集2

x86プロセッサーが1GHzの領域に到達したのは2000年3月だったが、このギガヘルツ級のCPUが持つ潜在能力をフルに引き出すプラットホームがようやくそろった。そこで、高速2次キャッシュを搭載したAthlonとApollo KT133搭載マザーボード、そしてIntel 815 ／815E搭載マザーボードによって、ゲームがどれだけ快適に動作するのかを検証してみた。



ゲームソフトレビュー

連載

その他

アイコンがついているゲームはマルチプレイ対応タイトルです。



全知全能人間（ファーザー）
今世紀最後の聖戦が

科学と宗教が融合した世紀末世界。

欲望のままにうごめく人類は、ついには神をも凌駕せしめんと企む。
それに対し、神は一人の天使を人類に遣わす。その名を赤ちゃん天使「ボブ」
神の意志を授かったボブ(プレイヤー)は唯一にして最強の能力「憑依」を武器に
「人類世直計画」を成就しなければならない。
待ち受けるは、自らを「神」とあがめる全知全能にして地球実権者ファーザー。
今ここに、人類と神との存在をかけた聖戦が始まろうとしている。

MESSIAH
メサイヤ

3Dアクション新境地！ 3D ACTION Newly 炸裂！


VS 神
ボブ
始まる。
正規輸入版好評発売中！
絶賛発売中！
Windows95/98版
もう、恐れるものは何もない！
ーメサイヤー攻略サイト開設！
http://www.m3e.co.jp/gamer/
〈メサイヤ日本語版発売日より〉
POWERED BY
MESSIAH ENGINE
新開発3D描画エンジン
「メサイヤエンジン」で
ご機嫌な3Dアクションを
思う存分楽しんでくれ！
© 2000 Interplay Entertainment Corp.
Messiah game and characters © 2000 Shiny Entertainment, Inc.
The Shiny logo is a trademark of Shiny Entertainment, Inc.
'Messiah', 'Interplay', the Interplay logo and
'By Gamers. For Gamers.' are trademarks of
Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved.
株式会社ズー 〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
BY GAMERS. FOR GAMERS.


37PLAY.COM
37PLAY.COMは、インターネット上で対戦ゲームを楽しむ無料サイト。音声で話ができるボイスチャットも大人気！



対戦相手を見つけたり好きな話題で盛り上るのも自由。さあ、楽しく敵と遊ぼうよ。ミンナでプレイ、サンナナプレイ!!


AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND
GP3
HASBRO Interactive
MICROPROSE
www.grandprixgames.com


EverQuest
THE RUINS OF KUNARK
エバークエスト
～ザ・ルーインズ・オブ・クナーク～
www.everquest.com/kunark
Ubi Soft
VERANT
PLAY EXCLUSIVELY AT The Station
www.station.sony.com
3D
INTERNET CONNECTION REQUIRED
ADDITIONAL ONLINE FEES REQUIRED
Windows95/98/2000
日本語マニュアル
&
ガイドブック付
7/28 ON SALE
希望小売価格
¥6,800（税別）
kunarkの秘密を解き明かす方法を教えよう。
ただし、おまえを生きて帰すわけにはいかなくなるが…。
マルチプレイヤー、オンライン、3Dロールプレイングゲーム、
EverQuestの世界へようこそ。
危険なダンジョン、不気味な地下室、海底世界で満ちた4つの大陸には、山のように魔法のアイテムが隠されている。キミは、イクサー、リザードマン、それとも13の種族、14の階級からカスタムキャラクターを選んで、Kunarkにある20以上ものアドベンチャーゾーンへと旅立つのか？次々と現れるトカゲのモンスターや巨大サソリは、キミひとりでは手強すぎる。でも毎日50,000人以上のプレイヤーが参加しているから、一緒に戦う相棒をさがすのは難しくないはずだ。新しい世界がキミの挑戦を待っている。
発売・販売元：ユービーアイ ソフト株式会社
http://www.ubisoft.co.jp



1944年12月、
アルデンヌの森が轟音と閃光に包まれた。
1944年12月、アルデンヌ一帯で繰り広げられた歴史的戦闘「バルジの戦い」。
プレイヤーは、ドイツ軍もしくは連合国軍の指揮官となり、歴史に残る激戦を戦い抜くのだ。
敵に対し奇襲攻撃を仕掛ける一方で、敵の攻撃に対する強固な守備体制を敷き、戦略拠点を死守せねばならない。
もちろん、戦闘だけでなく物資の補給、応援部隊の展開、スパイやサボタージュ活動等あらゆる戦略的要素の考察が要求される。
また、敵地上部隊に対して航空作戦を敢行することも可能。
第二次世界大戦の歴史をかけて、見事勝利を手に入れろ。
7.28.ON SALE
Windows®95/98/2000 ¥8,800(税別)
CLOSE COMBAT IV
BATTLE OF THE BULGE
クロース コンバット 4
バルジの戦い 完全日本語版
©1999 TLC Multimedia, Inc. and its affiliates and its licensors. All Rights Reserved. The SSI logo is a registered trademark of TLC Multimedia, Inc. ©1993-1999 Atomic Games, Inc. All Rights Reserved. MPlayer is a registered trademark and the MPlayer.com logo is a trademark of Mpath Interactive ©1997-1999, Mpath Interactive, Inc. Windows is a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective holders. For Sale in Japan Only.
株式会社マイピック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート:祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30）
URL http://www.mediaquest.co.jp
販売元:ツクダシナジー株式会社
■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® Direct X™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の商標です。
■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。


キッス サイコサーカス：ザ ナイトメア チャイルド
KISS
PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD
CIRCUS
邪悪で醜悪な魂が蔓延る世紀末。
史上最強ハードロックバンド、
KISSのメンバーとして
化け物共の野望をうち砕け！
KISS Psycho Circus: The Nightmare Childは、恐怖に彩られた世界を、ハードロックバンドKISSのメンバーに扮して冒険する 3D アクション・シューティングゲームだ。
QUAKE III ARENA エンジンに勝るとも劣らない、最新のLithtech1.5エンジンで制作され、不気味で醜悪な25種類のモンスター、革新的な12種類の武器、斬新な16のアイテムが登場！
プレイヤーは四人のキャラクターを操作し、キャラクターごとの特徴を上手く使い分けながら各レベルのボスやミニボスを倒しながら進んで行くが、マップが進んで行くにつれ、今までのゲームでは見ることもできなかった醜悪で恐ろしいモンスターたち とになる！
P&A
www.panda.co.jp
発売元： （株）P&A
東京都立川市曙町2-10-1ふどうやビル4F
TEL 042-525-9501 FAX 042-525-9502
THIRD LAW
GATHERING OF DEVELOPERS
◆発売予定日：8月4日
◆定価：￥8,800（税別）
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child, the KISS Psycho Circus: The Nightmare Child logo, Third Law Interactive, and the Third Law logo are trademarks of Third Law Interactive, Inc. Copyright 2000 Third Law Interactive, Inc. All Rights Reserved. Gathering of Developers, Ltd. Copyright 1998 Gathering of Developers I,Ltd. All Rights Reserved. KISS Psycho Circus ©2000 KISS Catalog, Ltd. All Rights Reserved. The name and logo for KISS and the facial make-up of each of the members of KISS are registered trademarks of KISS Catalog, Ltd.
Copyright ©2000 KISS Catalog, Ltd. The character names and likenesses of Demon,Starbearer, King of Beasts and Celestial are TM and Copyright © 2000 KISS Catalog, Ltd. Used with permission. All Rights Reserved.


HUDSON
Dreamcast
私を守ってくれる人、募集中。
上原千智、19歳。
上原千智（うえはらちさと）。このたびネットワークRPG、ルーンジェイドを全国のみんなと一緒にプレイすることになった自称「ネットアイドルゲーマー」。彼女に会いたいなら、ゲームの世界か、彼女のホームページまで。
www.chisato-room.com
ネットで出会い、ともに戦い、ともに生きる。
ドリームキャスト初のネットワークRPG「ルーンジェイド」。
開発調整上の都合により、発売延期となりました。発売日は決定次第、下記サイトにてご案内いたします。
【ネットワークRPGとは。】ネットワーク・ロール・プレイング・ゲームの最大の魅力は、ゲーム世界に他者が存在すること。ネットで出会った仲間たちとチャット（会話）で情報交換したり、協力して敵を倒したり。従来のRPGにはない、自由な人間関係が生まれる。それはリアルな「もうひとつの世界」。そしてあなたは、そこに住む「もうひとりの自分」を体験できる。
※「ルーンジェイド」は、シングルプレイも楽しめます。
ルーンジェイド公式サイト runejade.dricas.ne.jp
ハドソンホームページ www.hudson.co.jp　ハドソンネットワークゲームポータルサイトwebbee www.webbee.net　セガエンターテイメントユニバース www.sega.co.jp
©2000 HUDSON SOFT 企画・開発：（株）ハドソン 製造・販売（株）セガ・エンタープライゼス "Dreamcast"は（株）セガ・エンタープライゼスの商標です。「R・P・G」は（株）バンダイの登録商標です。
RUNE JADE
Powered by Microsoft Windows CE


満足度比較広告②
DigiCube
PC
NOT
DigiCube
PC
待望のPCソフトが、驚きのプライスでコンビニにいよいよ登場!!
熱帯魚飼育シミュレーション
画面の中で'スーイスイ'
あぁ夏涼し
アクアゾーン
ピュア金魚
7月26日発売 2,980円
金魚が出現。○なつきの
機能でさらにかわいい金魚達。
詳しくはhttp://www.cinomix.com
AQUAZONE
金魚
オンライン・ロールプレイング・ゲーム
世界が相手だ!
進化するオンライン専用RPG
EverQuest-
The Ruins of Kunark
英語版 日本語マニュアル付
7月26日発売 5,600円
以上のプレイヤーが同時参加
可能。○キャラは13の種族と
14の職業を組み合わせて作成。
のグループに参加して探険できる。
パチンコシミュレーション
パチンカー御用達
超人気機種が遂に登場
Win98/95版
2,480円
ファンタジーロールプレイングゲーム
'シナリオは自分で描く'
「自由」がテーマのRPG
ルナティックドーンIII
スタンダード
Win98/95版 7月26日発売
2,980円
トゥームレイダー3:
ロストアーティファクト
2,980円
日本プロ麻雀連盟公認
本格プロ麻雀
真・徹萬
1,980円
急げコンビニ!
あのPCソフトが待っている。
ELEVEN
FamilyMart
K
サンクス
http://www.digicube.co.jp/
DigiCube
DigiCube PC
シャープ
Zaurus
10名様
15名様
intel QX3
コンピュータ
フロッピー型スケルトンファン 960名様
2000年6月~8月新発売タイトルのみ対象となります。
AUDIOSTORM FS2

2000年 新時代の幕開けを覗く。

2001年に正式なサービスがスタートする「PlayOnline」。そのスタートに先がけ、プロモーションサイト「playonline.com」が6月上旬にグランドオープン。「PlayOnline」の最新情報やサービス紹介、坂口博信と天野喜孝氏の対談、植松伸夫日記、クリエイターインタビューなど、どこよりも早くどこよりも内容の濃い「FINAL FANTASY IX」最新情報も満載です。



2001年 ついに新時代の舞台へ。

モニター画面の向こうに、もうひとつの現実世界。私たちの思い描いた未来が、全く新しいデジタルエンタテインメントが、もうすぐ目を覚まします。それが「PlayOnline」。国境を越えて多くのユーザーが同時に楽しめるONLINE版「FINAL FANTASY」をはじめ、音楽、スポーツ、マンガなどの強力なコンテンツをラインナップ。2001年、本サービス開始です。



株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー



BY GAMERS. FOR GAMERS.
RPGの真髄がここに集結! セガ『AD&D®』シリーズ
SEGA PC
Advanced Dungeons & Dragons® Series
CD-ROM FOR Windows 95 or Windows 98
世界を震撼させた超大作RPG!!
運命に導かれる者達の物語
完全日本語版
Baldur's Gate
バルダーズ・ゲート 完全日本語版
Baldur's Gate
Tales of the Sword Coast
バルダーズ・ゲート 完全版
好評発売中!!
¥10,800(税抜)
『テイルズ オブ ザ ソードコースト』
公式ガイドブック 好評発売中!
定価 2,000円(税別) 発売元 勁文社
バルダーズ・ゲートとテイル オブ ザ ソードコーストが一つのパッケージに!
「セガAD&D」シリーズ入門作!もちろん完全日本語版!
バルダーズ・ゲートへの扉が再び開かれる…。
現実を超越した多次元RPG!!
「死」という概念を覆す不死者の冒険物語
PLANESCAPE TORMENT
プレーンスケープ トーメント
プレーンスケープ・トーメント
好評発売中!!
¥7,800(税抜)
白銀世界で繰り広げられる壮大な世界!!
北方の地で、熱き冒険へと君を導く
ICEWIND DALE
< 英 語 版 > 8月発売予定
<完全日本語版> 発 売 予 定 !!
英語版から完全日本語版への有償アップグレードサービスあり
アイスウィンド・デイル
¥9,800
SEGA™
開発・発売/
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先/
セガ・PCユーザーサポートセンター…
Tel 047-380-6441
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL.047-380-6441 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く) ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります ●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください ●表示価格は、消費税抜きの標準価格です
http://www.sega.co.jp/sega/pc/

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

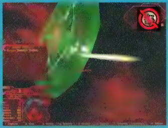
本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。


Motocross Madness 2

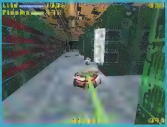

MDK 2


DEUS EX


COMBAT MISSION : BEYOND OVERLORD


STAR TREK : KLINGON ACADEMY


ネットワークRPGメーカー 2000


PACK RAT


Sammy Sosa SOFTBALL SLAM


SERIOUS SAM


STAR TREK : CONQUEST ONLINE

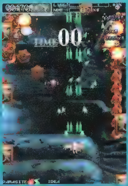

WARLORDS BATTLECRY

ただで遊べるネットワークゲーム

通信料金だけでプレイできるネットワークゲーム「SANCTUM」を収録しました。戦略シミュレーションの要素を取り入れた本格的なカードゲームです。詳しくはp.078～079の記事をご参照ください。


SANCTUM


パチンコ実機攻略シリーズ CR竜王伝説Z


バロックシューティング タイムアタック

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.138からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

Play Online

海外ゲームの最新情報を

完全3Dのグラフィック、豊富なキャラクターアニメーション、巨大なスキルツリーシステムなど、前作にはない特徴がいくつも判明している「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」のさらなる続報を紹介しよう。今月は、この話題作のほかに、コマンド&コンカーシリーズの新作など、計13本の最新ゲーム情報をお届けする。

ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN

ゲーム業界にオンライン専用RPGの波をもたらした「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）の後継タイトルに当たるのが、「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」（以下、UWOO）である。発売元のエレクトロニック・アーツは、UOのサービスを停止させることなく、UWOOをまったく別のオンライン専用ゲームと位置付けて、二つのゲームを並行してサポートしていく予定だという。

UWOOには、一から作り直した完全3Dのグラフィックエンジンが使用されており、驚くほど細かく描画されたオブジェクトや豊富なアニメーションが売りとなっている。プレイヤーキャラクターの動作は、すべてモーションキャプチャーによって制作され、お辞儀、ダンス、体技など、UOに比べてリアルな動きが加わっている。そして、ゾーンを取り払った広大なマップが考案されており、キャラクターやオブジェクトの数が一ヵ所に集中した場合は、自動的にそれらのポリゴン数を減らす機能を導入することが計画されている。

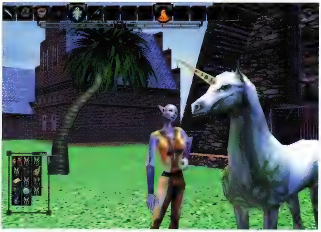
この作品は、一つのシャード（サーバー）で1万人規模のプレイヤーをサポートでき、大陸の面積はUOの2倍程度となる。時代に関しては、UOから200年後が"現在"として設定されており、ある事件がきっかけとなって、過去、現在、未来という三つの時代が融合するという内容になっている。そのため、ブリタニア大陸を中心としたソーサリアの世界が巨大なものとなり、先史種族のミーア人（the Meer）が領有するアヴェノシュ大陸と、未来において機械文明を発達させたジューカ人（the Juka）の領地であるロゴシア大陸が加わっている。

プレイヤーは、上記の種族にブリタニア人（人間族）を加えた3種族の中からキャラクターを選択することになるが、どの大陸のどの町からでもゲームを開始することができる。種族間での闘争は設定されておらず、キャラクターを混在させたクランを立ち上げても差し支えない。UOと同様に戦闘系や非戦闘系のスキルが豊富に用意されており、合計1000種類にも及ぶ巨大なスキルツリーシステムが導入されるという。UOでは、衣装や武具の違いによって、ほかのプレイヤーキャラクターと差をつけるという楽しみがあったが、UWOOでは、さらにキャラクターが持つスキル面においても差別化が図れるようになりそうだ。

ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN	
ジャンル	オンラインRPG
プラットホーム	PC
開発元	Origin Systems社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2001年夏
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用

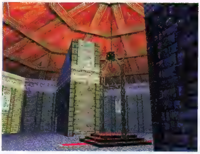


3種族のキャラクターが戦っているシーン。人間族の女性の回しげりが様になっている。遠い空には太陽や月が出ており、実際に軌道に沿って回転するのだ





この作品の制作発表において初公開されたモンスターキャラクターは、ドラゴンの子供ではなく"Ridgeback"（うねった背中の意）という名称であることが分かった。調教すれば、馬のように乗りこなせるのだろうか？



ここが注目ポイント！

UWOOで人気が集まりそうなスキルは、おそらく格闘技系のものだろう。プレイヤーキャラクターの動作は、空手、テコンドー、ボクシングなどの格闘技をモーションキャプチャーした本格的なもので、レベルが上がるに従って多彩になっていく。なお、プレイヤーキャラクターのヘルス値が0になっても、しばらくは"気絶"という状態で仲間の援護を待つことができるという。

プラットホームに関しては、Windows版=PC、Mac版=Mac、Dreamcast版=DC、PlayStation2版=PS2という略称で表記した

最速紹介!!

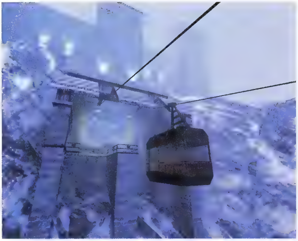
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

「DOOM」が生み出される土台となった3Dシューティング「WOLFENSTEIN 3D」(技術的には完全な3Dグラフィックではなかった)が、「RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN」(以下、RTCW)として復活する。ナチスの居城に単身で突入する"BJ"ことウィリアム・ブラスコウィッツも、もちろん主役として帰ってくるのだ。開発を担当しているのは、「KINGPIN:LIFE OF CRIME」を制作したXatrix Entertainment社の元メンバーたちで構成されるGray Matter Interactive Studios社である。

RTCWは「QUAKE Ⅲ ARENA」のゲームエンジンを使用して制作されているため、前作の面影が薄れているのが残念だが、グラフィックの質はかなり高い水準に達している。32ビットカラーをサポートするゲームエンジンの性能を最大限に駆使しているようで、開発者はヨーロッパにある実際の古城や周辺の村へ調査旅行を敢行して、テクスチャー素材やマップ制作に役立てる情報を集めたという。E3 2000で行われていたデモはスムーズに動作していて、観客にも非常に好評だった。

「HALF-LIFE」を意識してか、スクリプティングシステムを強化しており、ストーリー性の強いゲームになっているのも、WOLFENSTEIN 3Dと大きく異なっている点だ。"ディレクター"という、なぞめいた上司からの命令をたびたび受けたり、ゲームの途中で戦闘には直接かかわらないキャラクターたちが登場したりする。物語の詳細はまだ明らかにされていないが、アメリカ軍の秘密工作員である主人公ブラスコウィッツが、ナチスの生物工学の実験にかかわる事実を暴くために、"ヒムラー"の本拠地へ赴くという内容になるらしい。

WOLFENSTEIN 3Dでおなじみだったドラム缶に加えて、いすやテーブル、特定の部分の壁や土のうなども破壊できるようになっているため、攻撃手段や防御には注意を払う必要があるだろう。登場する武器は、マシンガン、手りゅう弾、火炎放射器などがあり、第2次世界大戦時に使用されたものが多くなりそうだ。

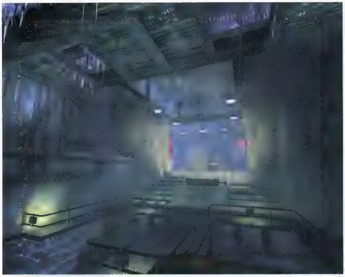


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Gray Matter Interactive Studios社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	アクティビジョン
発売時期	2000年第4四半期
日本	
発売元	P&A
発売時期	2000年
ネットワークサポート	あり

ここが注目ポイント!

"スプリンティング"という新しい動作が加わっており、前後左右に跳躍することが可能になっている。ただし、エナジー(スタミナ)レベルが設定されているため、数十秒以上飛び回ることはできないようだ。敵の思考ルーチンも非常に精巧にできており、例えば、プレイヤーが投げた手りゅう弾に対して、逃げる/投げ返すといった行動判断をするという。

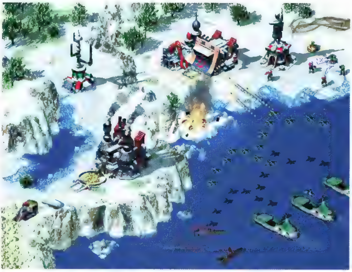


QUAKE Ⅲ ARENAエンジンの効果は絶大だ。精密なテクスチャーや照明効果によって、マップの持つ雰囲気は驚くほど現実味を帯びている。名作の華々しい復活になり得るのか!?



戦う相手はヒムラー率いるナチス兵ばかりではない。生物工学によって遺伝子操作されたモンスターたちも登場するのだ。シングルプレイに重点が置かれてはいるものの、マルチプレイにもじゅうぶん期待できるだろう

COMMAND&CONQUER:RED ALERT 2



マルチプレイモードも強化され、専用サーバー"Westwood Online"にしっかり対応しているのも魅力だ。世界ランキングやトーナメントの開催も予定されている

リアルタイム戦略シミュレーションのパイオニアとも言える「コマンド&コンカー」。その外伝的位置付けとなる「COMMAND&CONQUER:RED ALERT」シリーズは、架空の現代史に基づいた世界観を持ち、本編以上に人気が出たことで知られている。ここ数年、Westwood Studios社で秘密裏に開発されてきたという、このRED ALERTの続編の実態が、ようやく公開された。

「COMMAND&CONQUER:RED ALERT 2」(以下、RA2)の舞台となるのは、前作から数年後の世界である。スターリンを制圧した西側連合国は、自分たちの息のかかったロマノフ政府をソビエトに設立。ところが、ロマノフは軍事力の向上と備蓄を推進するという暴挙に走り、平和ボケした連合軍の大地へ奇襲を開始する。以上が、ゲーム序盤のストーリーだ。

RA2は、「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」で使用されたゲームエンジンを大幅に改良したものを搭載している。従来のリアルタイム戦略シミュレーションと同じ、平面マップを見下ろすタイプの画面ではあるものの、ボクセル(細かな立方体の集積によって3Dオブジェクトをなめらかに表現する技術)とスプライトの二つの技術を使用してグラフィックを表示できるようになっており、エンジンの古さを感じさせないほどの精緻な描き込みや、複雑なアニメーションが可能だ。また、カメラ視点と対象の距離が近くなっているので、個々のユニットを大きく表示でき、ゲームの臨場感が増しているのも特徴的だ。

RA2が前作と大きく異なる点は、戦闘が行われる個々のマップが、実在する土地をモデルに制作されているところだ。ワシントンD.C.からニューヨーク、テキサスなどの北アメリカを中心に、ハワイやドイツ、シベリアまで網羅されている。

武器は、前作よりも近代化され、より大型で強力になっており、迫力のある対戦が楽しめるだろう。第2次世界大戦以降も世界的な戦争が続いているという設定であるため、軍事技術が大幅に進歩している。原子力はもとより、超能力やテスラ技術(実在した異端の天才科学者、ニコラ・テスラの発明に基づくもの)を駆使した実験的な兵器なども数多く登場するのだ。

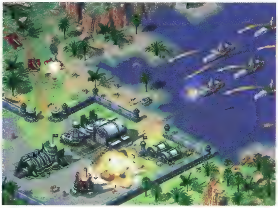
スピーディーな戦略展開が可能なマルチプレイは健在で、LANやインターネットを介して8人まで参加できる。また、独創的なゲームモードが幾つか考案されており、"世界制覇"モードなどが用意されるようだ。

COMMAND&CONQUER:RED ALERT 2	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Westwood Studios社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	エレクトロニック・アーツ
発売時期	2000年10月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット、LANで最大8人まで



TIBERIAN SUNと比較しても、ユニットやオブジェクトが大きく見えるようになっているのが分かる。おかげで戦闘シーンもかなり派手になり、迫力が増しているようだ





ここが注目ポイント!

インターフェースも改良されていて、画面下部にコマンドバーなるものを設置している。これは、頻繁に使用されるユニットへの命令を羅列したもので、クリックするだけで命令の選択が可能だ。また、ユニットの生産もタブ形式のボタンによって表示されるなど、全体的に使い勝手が良くなっているのだ。

PROJECT EDEN





「トゥームレイダー」シリーズの大ヒットによって勢いを増してきたCore Designs社。同社が送り出す最新作は、1人称視点と3人称視点を自在に使い分けながらゲームを進めていくという、新しい感覚の3DアクションアドベンチャーI「PROJECT EDEN」である。

PROJECT EDENの舞台となるのは、人口の急激な増加によって巨大化した、未来の地球都市である。キロメートル単位の巨大なビル群がひしめき合い、そのすき間には通路やモノレールが重なるように連なっている。地表に近づくほど町の雰囲気は悪化し、スラム化した地域では犯罪率も高い。最下層エリアは、犯罪組織やカルト集団の巣くつとなっているのだ。上層部で生活する人間たちは、ビルをさらに高層化するための基盤補強をするとき以外、この区域に足を踏み入れることはなくなっていた……。

UPA(Urban Protection Agency)は、この巨大都市の治安を維持する精鋭部隊である。ある日、食料生産工場で原因不明の事故が発生。その真相を解明するため、UPAのメンバーに調査の任務が下された。

プレイヤーが操作するのは、このUPAの4人のメンバーであり、通常は3人称視点でプレイすることになる。「RAIBOW SIX」のように、チーム全体を指揮するゲームなのだ。それぞれのキャラクターは異なった能力を備えており、操作するキャラクターは、特定のキーを押すだけで変更が可能。これらのキャラクターの特性を考慮しつつ、場面によって適切な対応をすることが必要になる。1人称視点は、オブジェクトを近くで見たり、動かしたりする場合など、探索やなぞ解きをする際に頻繁に使用することになる。町を行き交っている一般人と会話することも可能で、自由度は非常に高い。一般人との会話から得られる情報が、ゲーム進行に必要になることもあるという。

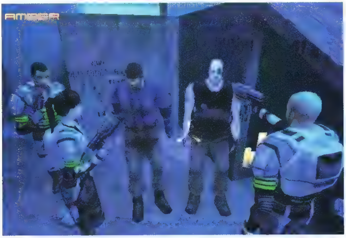
本作では、「OMIKRON:THE NOMAD SOUL」のような非常に広大な世界が構築されており、未来的なデザインで描かれた工場や発電所、テーマパークやショッピングモールなどが多数配置されている。ゲームエンジンは独自のもので、リアルタイムでのシャドー効果やマッピング、アニメーションやモーフィングなどの技術によって、迫力あるグラフィックが実現されている。

PROJECT EDEN	
ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
プラットホーム	PC/DC
開発元	Core Design社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	2000年第3四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネットで4人まで



ここが注目ポイント!

登場するキャラクターは、リーダーのカーター、エンジニアのアンドレ、コンピューターに詳しいミノコ、そしてアンドロイドであるアンバーの4人である。細部まで凝った描写が素晴らしく、キャラクターの表情がスムーズに変化する様は圧巻だ。マルチプレイモードでは、4人のプレイヤーが個々のキャラクターを操作する。



町を自由に行き来しているNPCたちに話し掛けて情報を得ることも必要だ。トゥームレイダーの路線とはずいぶん異なる世界観だが、それだけに期待も高まることだろう



この画面からも、PRODJECT EDENには豊富なアニメーションが用意されていることが分かるはずだ

Japan Premiere

THREE KINGDOMS:FATE OF THE DRAGON

「THREE KINGDOMS：FATE OF THE DRAGON」(以下、THREE KINGDOMS)は、北京に本拠を置くOvermax Studios社の制作したリアルタイム戦略シミュレーションである。同ゲームは、2世紀ごろの中国が舞台の「三国志」をベースにしたもので、日本人になじみの深い内容となっている。

THREE KINGDOMSは、魏、呉、蜀の三つの国の中から一つの勢力を選択してプレイできるようになっており、曹操や劉備、孫権となって国を治めていく。日本の歴史シミュレーションの影響を大きく受けているようで、家臣を雇用するというゲームシステムが採用されている。

THREE KINGDOMS:FATE OF THE DRAGON	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Overmax Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	2000年第4四半期
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LAN、インターネット(最大8人まで)



プレイヤーは、魏、呉、蜀の三つの国から一つを選択し、ゲームを開始する。わらぶき屋根の建物が登場する点など、グラフィックがAOEに酷似しているが、中国のメーカーによって制作されているため、雰囲気は大きく異なりそうだ

それぞれの国が独自の技術や文化様式(建造物の違いなど)を持っており、長所や短所を上手く使い分けながらプレイしていくことになる。シングルプレイモードでは、"赤壁の戦い"をモチーフにしたキャンペーンモードなどが用意され、三国志ファンには魅力的なものとなっている。マルチプレイモードでは、1対1の対戦のほか、デスマッチも楽しめそうだ。



ここが注目ポイント!

ユニットには、城攻め用の投石器や門を破壊するための大きなくいなどが用意され、バラエティーに富んだ戦いが楽しめる。インターフェースは「Age of Empires」に似ており、とっつきやすいのもポイント。ファンのつぼを押さえた作りで、諸葛孔明のキャラクターユニットも登場する。

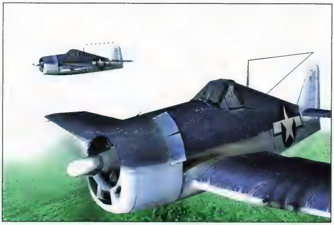
Combat Flight Simulator 2:WW Ⅱ Pacifc Theater

「Combat Flight Simulator 2：WWⅡ Pacifc Theater」(以下、CFS2)は、太平洋戦争を題材にした作品である。1941年から43年までの実戦データに基づいたミッションが120種類用意されており、南太平洋の孤島や日本海沿岸での戦闘を楽しむことができる。プレイヤーはアメリカ軍もしくは日本軍を選択してゲームを開始することになる。もちろん、零戦に乗り込んでプレイすることも可能だ。

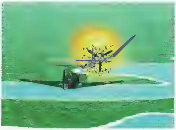
ベストセラーとなった前作は、アメリカ海軍で、訓練用のシミュレーターとして利用されるほどの完成度を誇っていた。CFS2は前作以上にフライトモデルやパフォーマンス、コックピットの内装などが精密に再現されており、最高の出来に仕上がっている。また、テクスチャーやモデリングなどが、前作の4倍のデータ量となり、機体の鉄板や弾痕などが細かく描き込まれている点は称賛に値する。戦闘機の動きもリアルに再現され、艦載機のチャンスボート F4U コルセア(Chance Vought F4U Corsair)などは、空母着陸時に翼を折り畳むことも可能だ。

「Flight Simulator 2000」で使用された地形表示エンジンを採用しており、背景の景色も実に美しい。

Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacifc Theater	
ジャンル	コンバットフライトシミュレーター
プラットホーム	PC
開発元	マイクロソフト
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2000年10月
日本	
発売元	マイクロソフト
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネット(最大8人まで)



F6F3ヘルキャットの近写。銃撃戦によりはげかけた塗装や銃口のすすなどが、緻密に再現されており、プレイ意欲をそそられる



ここが注目ポイント!

パイロットとしての成長を体験できるRPG要素が新鮮だ。プレイヤーは、ルーキーパイロットとしてミッションを開始し、エースを目指して過酷な空中戦を戦い抜いていく

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

Japan Premiere

DISCIPLES 2:DARK PROPHECY

欧米のプレス関係者の間で、ゲームバランスの良さが絶賛されたにもかかわらず、メジャーなタイトルとはならなかったStrategy First社の「DISCIPLES：SACRED LANDS」。その続編「DISCIPLES 2:DARK PROPHECY」(以下、DARK PROPHECY)は、ターン制ながら、RPGと戦略シミュレーションが上手くミックスされた、前作以上の意欲作である。

DARK PROPHECYは、「HEROES OF MIGHT& MAGIC」シリーズのように、ヒーローキャラクターを使ってユニットを統率していく。Human Empire(人間族)、The Mountain Clan(ドワーフ族)、The Undead Horde(アンデッド族)、そして、The Legions of Damned(デーモン族)の4種族の中から一つを選択し、200種類以上のキャラクターを操ってプレイするボリュームのあるゲームである。前作同様、登場するキャラクターをアップグレードするゲームシステムも用意されている。

DISCIPLES 2:DARK PROPHECY	
ジャンル	：戦略RPG
プラットホーム	：PC
開発元	：Strategy First社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：未定
発売時期	：2000年10月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：LAN、インターネット、モデム



ここが注目ポイント！

ペーパードール機能を追加することで、ヒーローユニットのアップグレード具合を美しいグラフィックで確認できるようになった。800×600ドット、16ビットカラーをサポートし、表現力がアップしている点もポイント。ただ、ターン制のため、待ち時間ができてしまうのが残念だ。



ゲーム画面は、日本のアニメ風のタッチで描かれており、とっつきやすい。戦闘システムも、日本のコンソールゲームの影響を受けた操作性の高いものとなっている

RUNE

バイキング時代の北欧神話を基に、戦士ラグナーの冒険を描いた作品。3人称視点のアクションアドベンチャーだが、UNREALエンジンをベースにしている点がポイントである。業界では、UNREAL 2のソースコードを利用しているといううわさも流れている。操作性が非常に高く、戦闘シーンでは簡単にコンボを繰り出せるそうだ。

ゲームのグラフィックに力が入っており、9世紀の北欧の街並みをできるだけ忠実に再現している。開発者は、"今まで、だれも見たことのないような美しいものになる"と発言するほど自信満々だ。現在、ゲームの心臓部分であるゲームエンジンの開発と平行して、カメラワークやアニメーションの部分の制作が始まっている。



ここが注目ポイント！

マルチプレイのデスマッチモードでは、"宿屋での喧嘩マッチ"なるものが考案されている。これは、中世風の宿屋の中でいすやワインボトルを武器にして、プレイヤー同士で戦うというものだ。このほか、バイキング船がマップになっている、チーム戦のモードも計画しているという。

RUNE	
ジャンル	：アクションアドベンチャー
プラットホーム	：PC、DC
開発元	：Human Head Studios社
アメリカ	
発売元	：Gathering of Developers社
発売時期	：2000年10月
日本	
発売元	：P&A(PCのみ)
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：あり



モンスターの首を動かすアニメーションが実に自然で、本物の生き物のようである

新作情報をダイジェストでお届けする

NEW GAMES GALLERY



HALF-LIFE for Dreamcast

本誌を含め、全世界50以上のメディアからGame of the Yearを獲得した名作3Dシューティング「HALF-LIFE」の移植版。パソコン版をそのまま移植した作品ではなく、グラフィックが強化されている。例えば、キャラクターに使用されるポリゴン数が増加し、より高度な照明効果を使っているのだ。このほか、「HALF-LIFE:OPPOSING FORCE」を制作したGearbox Software社によって、主人公以上の人気を誇る、Black Mesa研究施設の警備員"Barney"にまつわる追加ミッションも用意されている。

Information	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	DC
開発元	Captivation Digital Lab社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2000年9月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	未定

GRAND PRIX 3

グランプリレーシングゲームの開発では右に出る者はいないと言われるGeoff Crammond氏の最新作で、シミュレートの精度やグラフィックが「GRAND PRIX 2」から大幅に進歩している。また、リアルさに磨きをかける一方で、ギアやブレーキの自動化や、スピン時の自動修正など、初心者をアシストしてくれる"ドライバーズエイド機能"が装備されている。なお、マルチプレイのクオリティーを落とさないための手だてとして、LAN対戦のみがサポートされることになった。

Information	
ジャンル	レーシング
プラットホーム	PC
開発元	MicroProse社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	ハスブロ・インタラクティブ
発売時期	2000年8月
日本	
発売元	マイピック
発売時期	2000年8月11日予定
ネットワークサポート	LANで4人まで







TIMELINE

『ジュラシック・パーク』や『ER』など、小説や脚本の分野で幅広い活躍をしているマイクル・クライトン氏が設立したTimeline Studios社の第1作目は、彼が執筆した同名の小説「TIMELINE」をゲーム化した作品である。ストーリーに重点が置かれているということだが、詳しい内容はまだ公表されていない。主人公となる学生が、タイムマシンで14世紀のフランスに送られるというようなストーリーになるらしい。マルチプレイに関する情報など、分かり次第お伝えする。

Information	
ジャンル	アクションアドベンチャー
プラットホーム	PC
開発元	Timeline Studios社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	2000年11月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	未定





「タイムライン」上下巻
出版元:早川書房
著者　:マイクル・クライトン
訳者　:酒井昭伸
価格　:各1,700円
発売中



SWAT 3：BATTLE PLAN

Information	
ジャンル	コンバットアクション
プラットホーム	PC
開発元	Sierra Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Sierra Studios社
発売時期	2000年8月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネットやLANで10人まで

「SWAT 3：CLOSE QUARTERS BATTLE」では、パッチという形でマルチプレイに対応する予定だが、拡張パックとして発売される「SWAT 3：BATTLE PLAN」は、最初からマルチプレイを考慮して制作されている。地下鉄やハリウッドの住宅街など、追加されたミッションは全部で六つ。デスマッチや協力プレイでこれらのミッションを楽しめるほか、チーム戦を配慮して、コスチュームや武器をカスタマイズすることができる。



LEGENDS OF MIGHT&MAGIC

MIGHT&MAGICシリーズの最新作で、完全3Dのグラフィックとなり、マルチプレイモードもサポートされている。シングルプレイ用のクエストや、ランダムに生成されるダンジョンを最大6人で協力して攻略することが可能だ。また、闘技場のようなアリーナでモンスターと戦うモードでは、16人まで参加できる。経験値には影響無いが、プレイヤー同士でのデスマッチも楽しめるようだ。

Information	
ジャンル	RPG
プラットホーム	PC
開発元	New World Computing社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	3DO社
発売時期	2000年秋
日本	
発売元	イマジニア
発売時期	イマジニア
ネットワークサポート	インターネットやLANで16人まで

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

6／1 Sony Picture Entertainment社がVerant Interactive社を買収

ソニーの映画やテレビ産業部門を担当するSony Picture Entertainment社は、「EVERQUEST」の開発元として知られるVerant Interactive社を買収し、Kelly Frock氏を最高責任者とするSony Online Entertainment社を新たに設立することを発表した。Sony Online Entertainment社は、オンラインゲームサーバーStation @Sony.comの業務を引き継ぐことが決定しており、2001年中の発売が期待される「STAR WARS ONLINE」の権利を確実なものとした。

6／1 「DOOM 3」（仮称）の開発が始まる！

id Software社のJohn Carmack氏が明らかにしたところによると、同社の最新プロジェクトが「DOOM 3」（仮称）に決定したようだ。2000年5月に開催されたE3（Electronic Entertainment Expo）において、Gray Matter Interactive社が開発中の「RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN」が好評だったことから、id Software社のメンバーが開発に意欲的になったようである。ただし、この件に関してid Software社内でひと騒動あったようで、同社の有力者であるKevin Cloud氏とAdrian Carmack氏が猛烈な反対をしたという。それに抵抗したアニメーターのPaul Steed氏は、Cloud氏らの権限によって解雇された。結局、DOOM 3制作へのゴーサインは出たものの、社内にしこりが残る形となった。その後、Paul Steed氏は「AMERICAN MCGEE'S ALICE」を制作中のRogue Entertainment社に短期雇用され、id Software社にはRitual Entertainment社のプログラマーJim Dose氏が参加している。

6／9 望遠鏡の先にあったものは……

「ULTIMA：UNDERWORLD」から始まり、「SYSTEM SHOCK」「TERRA NOVA」「FLIGHT UNLIMITED」「THIEF：THE DARK PROJECT」に至るまで、パソコンゲーム史に残り得る数々の名作タイトルを開発したLooking Glass Studios社が、この日公式に業務を停止した。倒産の直接的な理由は、以前は「JANE'S WORLD WAR」として知られていた「ATTACK SQUADRON」というオンライン専用シミュレーションゲームの開発を、販売元のエレクトロニック・アーツによって中止されたことに起因する。SYSTEM SHOCKやTHIEFシリーズなど、名作と言われながらも売り上げの伸びなかった作品が起こした、業績低下による打撃も大きかった。

6／19 「HALO」はマイクロソフトが発売

独立した販売元兼開発会社として、WindowsならびにMac用のソフト開発を手掛けてきたBungie Software社が、マイクロソフトに買収された。これによって「HALO」は、X-Boxでも確実に発売されることになった。人気の高いリアルタイム戦略シミュレーション「MYTH」シリーズや現在開発中の「ONI」の権利は、テイク2インタラクティブに譲渡される。ONIの開発チームは、マイクロソフトの本拠地であるワシントン州レドモンドに移ったHALO開発チームと、制作終了後に合流することになる。

6／27 Indrema L600がついにその正体を現した！

PlayStation2やX-Boxの競合相手として、一部のマニアから絶大な関心が寄せられているIndrema社の次世代家庭用ゲーム機Indrema L600の画像が初めて公開された。Linuxをベースにしたテレビ接続用エンターテインメントセンターで、600MHzのCPUやnVidia社製のGPU（詳細未定）、8～50GBまでのHDDを搭載したパソコンライクな仕様である。DSLやケーブルモデムをサポートしており、DVD再生機能に加え、MP3のホームサーバーとして使用することも可能だという。夏が終わるころには発売されそうだ。

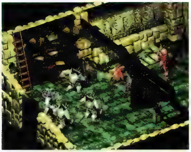


基本的にはパソコンなので、Linuxに対応した「QUAKE Ⅲ ARENA」も遊べる予定である。300ドル程度と手ごろな値段に落ち着きそうだ

インタビュー with

RPGの代名詞として、欧米では不動の地位にあるADVANCED DUNGEONS & DRAGONS(以下、AD&D)。その第3エディションのルールにのっとった初めてのゲームとなる、「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」の開発状況を探ってきたのでお伝えする。なお、同タイトルは日本ではマイピックより12月に発売される予定となっている。

戦闘はアクションベースですが テーブルトークRPGの雰囲気を楽しめるように 戦略要素を盛り込んでいます



すべての種族がすべてのクラスを選択できるだけでなく、一人のキャラクターで複数のクラスになることも可能となっている

1970年代から人気を集めているテーブルトークRPG「DUNGEONS & DRAGONS」(以下、D&D)が、コンピューターRPGに多大な影響を及ぼしたのは疑いの余地もない。「ULTIMA」や「WIZARDRY」「BALDUR'S GATE」「MIGHT&MAGIC」など、多くの歴史的作品はD&Dの影響を受けているといっても過言ではないだろう。

1988年に入り、さまざまな形で発展してきたコンピューターRPGがある転機を迎える。この年、SSI(Strategic Simulations,Inc.)は、AD&D(D&Dの第2エディションのルール)の開発元であるToR社と提携して"ゴールドボックスシリーズ"という4部作を制作することとなり、その第1弾として初代「POOL OF RADIANCE」が発表されたのである。今回のインタビューでは、12年ぶりの第2弾となる「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」(以下、PoR)のアシスタントプロデューサーである、Chuck Yager氏にお話を聞いてきた。

Play Online(以下、**PO**)PoRは、1988年に発売された、第1作目の続編であると考えてよろしいのでしょうか?

Chuck Yager(以下、**CY**)そうです。ストーリーも前作をフォローしています。また、"ゴールドボックスシリーズ"という名称ではないですが、新しいシリーズの第1作目としても考えています。

PO 開発を行っているのはStormfront Studios社ですね。

CY はい。Stormfront Studios社は、第1作目も開発している会社で、確かオリジナルの開発メンバーがまだ2人くらい残っているんですよ。ちなみに、AOLの「NEVERWINTER NIGHTS」を制作したチームでもあります。そのNEVERWINTER NIGHTSは、BioWare社が現在開発しているものではなく、AOLのゲームサービスの一貫として1993年にリリースされたもので、テキストベースですが、大型のオンライン専用RPGでした。Stormfrontの技術力は非常に高く、われわれもPoRには期待しています。



D&Dの第3エディションが8月に正式発表されるのに合わせ、11月ごろに発売される予定の「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」。「BALDUR'S GATE」の世界観が大好きな読者なら、試して損のないゲームだ

PO 今年のE3(Electronic Entertainment Expo)でも、アニメーションの良さが目立ちましたね。

CY そうですね。AD&D系のゲームの中では、「BALDUR'S GATE」の美しさと見比べても、PoRのグラフィックは劣ることなく非常に優秀であると思います。背景は800×600ドットに固定された2Dのハイレゾリューション画ですが、キャラクターや多くのオブジェクトを3Dで表示させ、非常に細かなアニメーションで表現しています。また、いすやたるが動かせることや破壊できるようになったことが大きなポイントです。

PO Wizard of the Coast社は、15年ぶりにD&Dのルールを改定した第3エディションをこの夏発表しますね。

CY PoRは、そのルールブックに対応した最初のゲームソフトとなります。残念ながら、現時点で改定されたルールの詳細を全部公表してしまうわけにはいかないのですが、新しい種族にハーフオークが加わりました。もちろん、PoRにも登場しますが、見ほれてしまうほど最高のキャラクターです(笑)。

PO 契約に触れないギリギリのところまで教えていただけますか(笑)。

CY そうですね。新しく加わった職業は、バーバリアン、ソーサラー、モンクの三つ。これらはAD&Dのキットから格上げされたものですね。また、職業は、だれでも選択権はあるという理由から、種族によるペナルティーが取り払われています。もちろん、得意分野は存在していますが、例えば、クレリックのドワーフとか、バーバリアンのエルフを作ることができるようになりました。また、すべての種族でマルチクラスの選択が可能になったことや、AD&Dと比べて、すべての職業のレベル上限が16に統一されたり、AC(アーマークラス)がマイナスにならなくなるなどの合理的な変更が加えられています。Strength(体力)の18、Magic(魔力)の25という上限は完全に取り払われ、経験やアイテム次第ではさらに強力なキャラクターに育てることも可能になりました。もちろん、PoRではモンスターや魔法に至るまでの細かな数値を、すべて第3エディションに合わせて作っています。

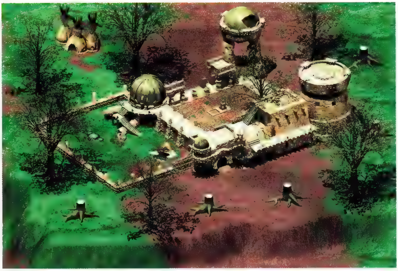


Chuck Yager

「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」を代表に、Mattel Interactive社のRPGや戦略シミュレーションの制作を担当するアシスタントプロデューサー。根っからのRPGファンで、サンフランシスコでAD&Dや「MAGIC:THE GATHERING」のファンの集会を主催するほどである。RPGの分野では社内随一の知識を誇っており、入社3年目ながらこのプロジェクトのリーダーに大抜擢された。

Chuck Yager

「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」は、「BALDUR'S GATE」や「ICEWIND DALE」と同じように、Forgotten Realms(フォーゴットンレルムズ)の世界観をベースとしている。中心となる区域は、古代にエルフの都として栄えたMyth Drannor(ミスドラノー)という場所で、文明が衰退した現在ではフォーゴットンレルムズの中で最も危険な区域となっている。


ドワーフ族の持つ建築技術を駆使して建設されたHouse of Gemsは、発掘した宝石などを蓄積する建物として知られていた。ここへは、ドワーフ族が作ったダンジョンを通過することで到着できるらしい

PO 先ほどオリジナル作品のストーリーを継承しているという話を伺いましたが。

CY はい。ゲームの背景となるストーリーは、前作から10年後に設定されています。New Phlan(ニューフラン)という街の地下に封印されたPool of Radiance(光輝の湖水)と呼ばれる湖に宿る魔力が、突然封印を解いて輝き出すところから物語が始まります。輝きとは言っても"死霊の触手"として恐れられているものです。最初の餌食になったのが警護兵たちで、この光を浴びたためにアンデッド系モンスターに変貌してしまいます。その実態を探るべく組織された、アセンを団長とする調査団も消息を絶ったため、プレイヤーが構成したパーティーメンバーが第2の調査団として送り込まれる、ということになっています。

PO 要するに、プレイヤーは前任の調査団のメンバーを探しつつ、湖水から放出されている魔力を再び封印しなければならないのですね?

CY ミスドラノーを駆け回り、光輝の湖水の魔力を絶ち切るのに必要なGauntlets of Moander(モーンダーのガントレット)を探求するのです。ただ、ストーリーが進行していく上で、ずいぶんと紆余曲折な展開となります。例えば、ゲーム途中から、The Cult of the Dragon(竜の教団)という一団がプレイヤーの前に立ちはだかります。これは、アンデッドドラゴンを崇める強暴な組織で、光輝の湖水の復活を邪魔させまいと、プレイヤーを攻撃してきます。この教団のリーダーは、カヤという人間族の女性で、アンデッドドラゴンと一体化して大きな力を得ています。

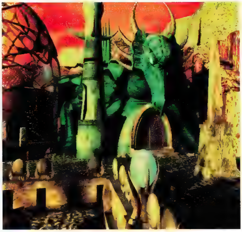
PO 敵対するモンスターは、基本的にアンデッド系になるんでしょうか?

CY WraithやShadow、Ghoulなど、確かにアンデッド系のモンスターは多いです。しかし、NagaやOrmyrrというは虫類系やオーク、ガーゴイル、それからカルト教団など、さまざまな敵が登場します。全部で30種類くらいじゃないでしょうかね。

PO 地下の湖水が舞台なだけに、やはり屋内レベルばかりになるのですか?

CY そんなことはないです。ミスドラノー一帯をカバーしており、屋外と屋内は半分ずつくらいになるはずです。ミスドラノーは人間やエルフのほかに、ドワーフ族なども多く生活する場所で、ドワーフ族のダンジョンやフォーゴットンレルムズで有名なHouse of Gemsというドワーフ族の宝石庫も登場します。また、屋外レベルでは北の遺跡や南東部の湿地帯と言われる場所のほか、ウィザードの聖地であるSpectrumなどもフィーチャーしています。


ハーフオークのパラディン(右)と、突如パーティーに襲い掛かってくるブルードラゴン(左)のイメージイラスト。モンスターの中には、画面の1/4サイズの巨大なものも登場するそうだ


魔法を使う者が集っていたSpectrumの街は、ミスドラノー地域の魔法資源をコントロールする場所でもあったという。その魔法のオーラが現在でも残っており、モンスターが近寄らない場所となっている

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

PoRは、テーブルトークRPGの基本をしっかりと踏まえており、「BALDUR'S GATE」に劣らないくらいD&Dに忠実である。例えば、D&DシリーズでおなじみのElminsterという長老キャラクターが登場するのだが、プレイヤーに指示を出すのが彼の役目で、ゲーム中に場所の説明を音声で行ってくれる。テーブルトークRPGでいうDM(ダンジョンマスター)の役割を担っているのだ。

PO　先ほど語られたアニメーション部分についてもう少し詳しく教えていただけますか?

CY　Stormfront Studios社の持つ技術力の最たるものがアニメーションなのですが、例えば、従来の3人称視点のゲームであれば、"歩く""止まる""剣を振る""移動する方向に向く""そちらに歩き始める"というようにバラバラのアニメーションを繋げていくだけですよね。ところが、PoRのグラフィックエンジンは、個々のアニメーションをミックスする技術を使っており、キャラクターの動作をシームレスに処理することができるようになっています。第3エディションでは新しいキャラクタークラスにモンクの職業が追加されますが、体技を使うキャラクターのモンクを表現するのに、このアニメーションシステムは大きな助けになるでしょう。例えば「鉄拳」のような日本の3D格闘ゲームは、関節部分に開いたようなつなぎ目が見えてゲンナリしちゃうことがありますよね。PoRのキャラクターも3Dで制作していますが、シングルメッシュのスキンテクスチャーを張り付けることで、この現象を回避しているのです。

PO　3Dグラフィックアクセラレーターは必須ですか?

CY　はい。最低でもメモリー12MBのものを推奨する予定です。キャラクターアニメーションのほか、魔法効果の部分でも威力を発揮しますよ。

PO　パーティーメンバーは、最初から全員制作することになるのでしょうか?

CY　パーティーは6人構成ですが、プレイヤーがゲーム開始時に制作するキャラクターは最大4人までです。3人でも良いですし、1人でも構いません。ただし、ゲームのスタート直後からいきなり戦闘に入りますから、なるべく多くのキャラクターを作っておいた方が安全です。パーティーメンバーに参加できるNPCは、全部で8人存在し、そのうち2人はゲームの進行途中で仲間に加わってきます。もちろん、途中で入れ替えることもできますし、重要なキャラクターにはゲーム上での目的意思を設定していますので、パーティーに加わっていなくても時折、出会うことだってあるんです。

PO　デモで見たところ、インターフェースがかなり簡略化されているようですが。

CY　はい。実はこの部分は、最近大きく変更しました。以前は「BALDUR'S GATE」に似ているという評価もあったのですが、思い切って、ゲーム画面をフルスクリーンにしたことは、PoRにとって好材料になると思います。インターフェースは本当に簡素になっており、キャラクターによって色分けしたゲージと、マップやジャーナルを開けるためのタブしか存在しません。

PO　キャラクターのステータスウインドウはどうなっていますか?

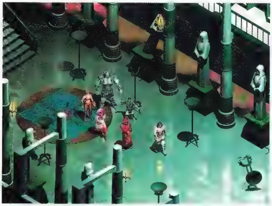
CY　通常のRPGのようなものを想像していただいて結構です。PoRのステータスウインドウには、キャラクターの姿が3Dで表示されます。もちろん、武器を装備すればそれに合わせたグラフィックに変更されるようになっています。キャラクターの見掛けにも細心の注意を払っており、それぞれの種族に合わせて背丈を忠実に設定しています。人間なら6フィート(180cm相当)、ハーフオークなら8フィート(240cm相当)となっています。エルフは人間より小さめで、ドワーフはさらに背丈が低く、ハーフリングに至っては3フィート(90cm)程度しかありません。

PO　設定が細かいですね。

CY　それだけではありません。キャラクターが身に着けている武具によって、歩くときに発する効果音もずいぶんと違ったものになります。皮製のよろいなら皮がこすれ合うような音が出ますし、プレートアーマーやチェーンアーマーなどは、金属音を発します。武器を振った時の音も剣と斧ではまったく違います。



キャラクターやオブジェクトを右クリックすることで、その情報やコマンド表が表示されるようになっている。キャラクターの足元には色分けされたサークルがあり、モンスターはすべて赤色で表されている



パーティーは6人で構成できる。ちなみに、メンバーの中で最も背の高いキャラクターが、D&D以来の復活となるハーフオークである。ハーフオークでモンクの職業を選択すると、強力なキャラクターとなりそうだ



インターフェースは非常に簡素で分かりやすい。画面では、5匹のオークが戦っているが、それぞれがまったく違う体勢になっている。アニメーションの豊富さが分かるひとコマだ

ゲームデモを見せていただいたところ、モンスターの頭の良さに驚いた。モンスターは、パーティーの到来を察知すると、魔法使いのクレリックやソーサラー、それから長距離攻撃の得意なレンジャーなどを先に攻撃しようとしてくるのだ。

PO コンバットシステムの説明をお願いします。

CY 戦闘は、アクションベースのシステムですが、テーブルトークRPGの雰囲気を最大限に引き出すために、戦略要素を盛り込んでいます。また、システムでキャラクターを動かす時間を調節できるため、リアルタイムでプレイする以外に、完全なターン制にしてしまうこともできます。剣技や体技に強いキャラクターでモンスターの体力を減らし、相手のターンが終わるのを待って魔法が使用できるキャラクターを使ってとどめを刺すということも可能なのです。このおかげで、テーブルトークRPGの遊び方が伝わるのではないでしょうか。また、時間だけではなく行動の制限の概念も加わっており、動かなければその分攻撃や防御に専念できますし、攻撃回数を減らす代わりに遠くまで歩いていくことも可能です。

PO パーティーメンバーは、ひとまとめにして行動させるのでしょうか?

CY パーティーの行動パターンは、ゲーム中にいつでも変更できるようになっています。例えば、戦闘中に1体だけを戦列から離して、トレジャーボックスやモンスターの死体から金品を拾わせることもできます。また、パーティーメンバーはフォーメーションを組ませることが可能で、リーダーを中心に動かすことができます。ちなみに、リーダーのキャラクターは、パーティーメンバーの中のだれにでも指定できます。リアルタイムで変更できるので、随時リーダーに合わせたフォーメーションを組んでくれます。

PO 高さを使った攻撃もあるそうですね。

CY はい。例えば階段の上から攻撃すると+2が加算されるという点は、D&Dシリーズに忠実な要素であると言えますね。剣で戦う場合も、敵より高い位置から攻撃すれば、有利になります。

PO 第3エディションで登場する新しい魔法などはありますか?

CY それは、教えられないです。Wizards of the Coast社の逆鱗に触れるとやばいですから(笑)。魔法は、おなじみのファイアーボールをはじめとして、100種類以上が登場するとだけ言っておきましょう。

PO マルチプレイモードはどうなっているのでしょうか?

CY もちろん、マルチプレイモードにも、力を入れて開発しているので期待してください。しかし、シングルプレイでわれわれが意図したことをじゅうぶんに楽しんでいただきたいので、プレイヤーはシングルプレイモードを終わらせてからマルチプレイモードに参加できる、というような形にしようと考えています。

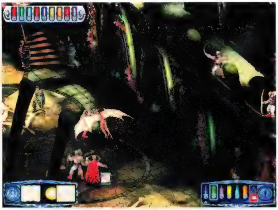
PO シングルプレイモードのストーリーを仲間と一緒に楽しむことはできないのですか?

CY そうです。しかし、マルチプレイモードは、ランダムでダンジョンを制作する機能を搭載しているので、インターネットを使って最大6人のプレイヤーでさまざまなダンジョンの攻略を楽しめるようになっています。また、1プレイヤーが一つのキャラクターを操作するのではなく、いくつかのキャラクターを同時に操作できるようになっています。参加メンバーのキャラクター間のレベル差はコンピューターが自動調節します。レベルに合わせてモンスターの強さを変更してくれるのです。

PO 対戦モードのようなものはありますか?

CY プレイヤーキリングはできません。ただし、第3エディションに基づき、周辺に影響を及ぼすような魔法も存在しますから、ちょっと邪悪な気分になると……。やめておきましょう、こういう話は(笑)。

インタビュー:奥谷海人/写真:Shinya Aizawa



長距離攻撃が可能なキャラクターは、高さを利用すると有利だ。逆にいえば、敵も高所からの攻撃をパーティーに仕掛けてくるわけで、接近戦が得意なキャラクターばかりのパーティーメンバーだと、ゲームのクリアは難しいと言える



影がくっきりとしており、3Dモデリングの利点が強調されている。パーティーメンバーのフォーメーションは、自在に変更することが可能だ



ゲームに用意されたサブクエストは、全部で50種類を超えるという。ストーリーの本筋とは直接関係ないので、メインのクエストをクリアしてからサブクエストを攻略することも可能だ

本格的なRPGゴールドボックスシリーズ

最近のゲーマーには、コア向けの本格的な戦略ゲームの制作会社として認知されているSSIだが、1980年代末から1990年代初頭にかけての同社は、良質のRPGを世に送り出す"大手販売会社"として知られていた。そして、ToR社との提携によって生まれた"ゴールドボックスシリーズ"は、テーブルトークのオリジナル版に裏付けられた数値やルールに支えられ、多くのハードコアなRPGファンを虜にしたのだ。

ゴールドボックスシリーズは4作あり、「POOL OF RADIANCE」に続いて、「CURSE OF AZRE BONDS」「SECRET OF SILVER BLADES」、そして「POOL OF DARKNESS」が次々とリリースされた。

国内発ゲームニュース

MechWarrior 4、StarLancerなどMSの期待作5本がマイピックから発売

ゲーマーから熱い期待が寄せられているマイクロソフトの新作タイトル。本誌でも、Gamestock 2000(マイクロソフトの新作ゲーム公開イベント)リポート記事(2000年5月号)や、E3(Electronic Entertainment Expo)特集記事(2000年8月号)などで、同社の期待作については常にその動向を追ってきた。すでに2000年6月号の国内発ゲームニュースで報道したとおり、「Dungeon Siege」や「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」など、6本のタイトルについてはマイクロソフトから日本国内でもリリースされることが決まっていたのだが、今回、それ以外のタイトルも国内で発売されることが決定した。

気になるそのタイトルは、「Mech Warrior 4:Vengeance」「Mech Commander 2」「StarLancer」「Loose Cannon」「Conquest:Frontier Wars」の5本。国内での発売元は、MechWarriorシリーズをリリースしてきたマイピックになる。世界中のゲーマーから注目を集めているこれらの期待作が入手しやすくなるのは、非常に喜ばしい。各タイトルはすべて日本語にローカライズされ、8,800円で発売される予定だ。

MechCommander 2



3Dグラフィックで描画されるリアルタイム戦略シミュレーション。マップ上のオブジェクトも派手に破壊できる。2001年2月に発売予定

MechWarrior 4:Vengeance



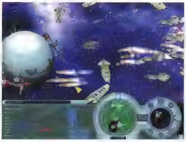
ストーリー展開の面白さも特徴の一つに挙げられている、シリーズ最新作。副題の"Vengeance"は、報復という意味。2000年冬に発売予定

Loose Cannon



銃などを使った生身の戦闘だけでなく、車での移動やアクションも楽しめる。人質救出や敵の暗殺など、多様な内容のミッションも魅力だ。発売時期は未定

Conquest：Frontier Wars



シンプルな操作でプレイできるリアルタイム戦略シミュレーション。インターネットを介したマルチプレイは4人まで参加可能だ。発売時期は未定

StarLancer

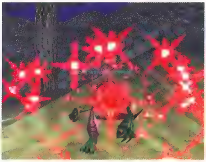


迫力ある戦闘シーンが美麗な映像で展開されるスペースコンバットシミュレーション。まるで映画のようなクオリティーのムービーも見逃せない。2000年秋に発売予定

EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARKの日本語マニュアル付き英語版がリリース

世界中のプレイヤーを魅了している壮大なオンラインRPG「EVERQUEST」(以下、EQ)。大陸"Kunark"や種族"Iksar"が加わった新パッケージ「THE RUINS OF KUNARK」(以下、RoK)が、ついに日本国内でも正式にリリースされる。今までEQは、海外直輸入版を入手するしかなかったので、興味がありながらも購入に踏み出せなかった人は少なくないだろう。しかし、この国内代理店版の発売を契機に、EQの世界へ参入するプレイヤーはさらに増加するはずだ。本誌では継続的にRoKの特集記事を展開してきたが、今月号にもp.100～105に詳しい記事を掲載しているので、ぜひ参照してほしい。

今回発売されるのは英語版だが、日本語マニュアルを付属しているので、初めてEVERQUESTに参加する人も安心だ。なお、プレイするにはVISA、MASTERなどのクレジットカードが必要となるので注意しよう。この国内代理店版RoKは、2000年7月28日に6,800円で発売される予定である(同日に、全国のコンビニエンスストア内に設置されているデジキューブPCブースでも5,800円で販売予定)。





Kunark大陸には、Iksarという種族が住んでいる。Iksarはトカゲに似た姿をしており、自然治癒力などの高い基本能力を持っているのだ

フロム・ソフトウェアとドワンゴがネットワークゲーム専門の開発会社を設立

去る6月29日、コンソール機向けのRPGやアクションゲームを開発しているフロム・ソフトウェアとDreamcast向けのネットワークゲームサーバーの開発を行っているドワンゴが、共同出資による合弁会社、フロム・ネットワークスを設立。パソコンとコンソール機向けのネットワークゲームの開発を始める。新会社には、両社から開発者を派遣し、それぞれの会社の持ち味を生かしたコンテンツ制作を行っていく。

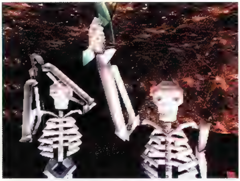
注目したいのが、フロム・ネットワークスがMMP(Massive Multi Player)型の本格的なネットワークゲームの開発を目的としている点。MMP型のネットワークゲームとは、専用のサーバーに数千人のプレイヤーが同時接続し、ゲームの世界を共有できるシステムのこと。「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」など、人気のあるネットワークゲームが採用しているタイプだ。

今回、中世ヨーロッパを舞台としたRPG「King's Field」や、ロボットアクション「Armored Core」シリーズなど、質の高いゲームをリリースするフロム・ソフトウェアと、DC版「FRAME GRIDE」(フロム・ソフトウェアの対戦アクション)用のゲームサーバーを開発したドワンゴが手を結んだことで、海外のネットワークゲームに匹敵するハイクオリティーなゲームの登場が予想される。

今のところ、具体的にどのようなタイトルがリリースされるかは未定だが、同社の今後の動向には大いに注目したい。



フロム・ソフトウェアの最新作「Armored Core 2」。Mech Warriorシリーズと同じタイプのロボットアクションだ。同ゲームはシングルプレイ専用だが、マルチプレイに最適なゲームといえる



フロム・ソフトウェアの代表作「King's Field」は、3Dで表現された世界でプレイする「EVERQUEST」タイプのRPGだ。シングルプレイ専用だが、今回の新会社設立でマルチプレイ対応のゲームに生まれ変わる可能性は高い

フロム・ソフトウェアホームページ	http://www.fromsoftware.co.jp/
ドワンゴホームページ	hppt://www.dwango.co.jp

NTTドコモがMobileWonderGateを発売

7月14日、NTTドコモが、バンダイのゲーム機「WonderSwan」と携帯電話をつなげてインターネット接続を可能にする、「MobileWonderGate」を発売した。全国のNTTドコモの支店やドコモショップなどで購入できるようになっており、WonderSwan本体とMobileWonderGate、NTTドコモのプロバイダーmopera用の接続カセットをセットにして、価格1万200円で販売される。

同梱のmopera用の接続カセットは、HTML3.2に準拠するホームページ閲覧機能と150文字程度のメールを100件保存可能なメールソフトを内蔵しており、これらを利用することで、インターネットコンテンツを楽しめるようになる。

MobileWonderGate対応のソフトは、すでに8種類以上が発売されており、ゲームの新しいシナリオやマップなどをダウンロードできる。バンダイは、今後もMobileWonderGate対応のゲームを充実させていく方針で、いずれは、マルチプレイ可能なゲームの開発も予定している。



MobileWonderGate(右)とNTTドコモの運営するプロバイダー、mopera用の接続カセット(左)。これらのキットを使うことで、WonderSwan上でホームページを閲覧できるようになる



8月10日発売予定の「リング∞(インフィニティ)」は、MobileWonderGateに対応しており、追加シナリオをダウンロードして楽しむことができる

WonderSwan専用ホームページ	http://www.swan.channel.or.jp/

ハドソンがiモードユーザー向けに車が当たるキャンペーンを実施

「ミラクルGP」や「森田将棋」など、iモードの人気コンテンツを提供しているハドソンが、iモードユーザー向けに本物の車が当たるビッグキャンペーン(締め切りは7月31日)を実施している。

応募は、簡単なクイズに答えるだけとなっており、ハドソンのiモード専用ホームページwebbeeと、iモードのゲームコーナーwebeeハドソンで行える。

気になる景品のラインアップは、A賞が光岡自動車のオープンスポーツカー「ZERO1」(1名)、B賞が同じく光岡自動車の組立キットカー「K-2」(1名)、C賞がパナソニックのiモード対応カーナビゲーション「CN-DV2520iXWD」(3名)となっている。手軽に応募できるので、ぜひチャレンジしてみてはいかがだろうか。



キャンペーンの景品には、光岡自動車(http://www.mitsuoka-motor.com)のZERO1など豪華なものが用意されている。webbeeで簡単なクイズに答えることで応募可能だ

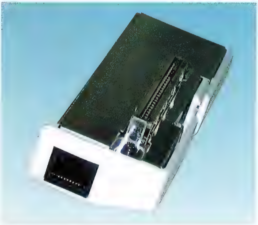
webbeeホームページ	http://www.webbee.net/

セガのネットワークサービスが続々登場!! DCが100Mbpsを実現するCATVに対応

Dreamcast(以下、DC)を中心とした"ホーム"、携帯電話を利用する"モバイル"、アーケードゲームを発展させる"ストリート"の三つをキーワードにネットワーク戦略を推し進めているセガグループが、新たなネットワークサービスを開始したのでお伝えする。

7月15日、セガ・エンタープライゼス(以下、セガ)が、CATVを利用したDCのインターネット高速接続サービスを開始した。現在のところ、タイタス・コミュニケーションズやKDDメディアネットなど、約40社のCATVメーカーを対象としているが、将来的には、国内約200社以上のCATVメーカーのサポートを予定している。DCでCATVを利用するには、専用の接続アダプター「ブロードバンドアダプタ」(価格8,800円)が必要になり、DCのモデムと交換する形で装備する。これを使用することで、100Mbps以上の高速なネットワーク環境となるため、マルチプレイで威力を発揮するだろう。

また、7月10日より無料配布が開始されている、「ドリームパスポート for PC」にも注目したい。同ソフトは、DC版「ドリームパスポート 3」をPC向けに移植したもので、配布は、セガの関連会社であるISAOが行っている。同社のホームページ(http://www.isao.co.jp)からダウンロード可能だ。DC版ドリームパスポート 3と同じ内容となっており、登録しているユーザーを自動的に検索してチャットを楽しめる「ch@b talk」などを収録している。



DCをCATVに接続する際に使用する、ブロードバンドアダプタ。モデムを外して代わりに取り付ける

一方、セガのモバイル分野を担っているセガトイズが、iモード向けゲーム「UFOキャッチャー for iモード」のサービスを開始した。利用料金は月額300円で、1日に最高5回までプレイ可能となっている。

同ゲームは、ゲームセンターで人気のクレーンゲーム「UFO CATCHER」をiモード用にゲーム化したものだ。面白いのが、実際に景品を入手できる点。iモードの画面には、「UFO CATCHER」のクレーンが表示されており、これを動かして人形を捕ることでポイントがたまるようになっている。集めたポイントの合計が、iモード上で集計されているランキングの10位以内に入ると景品をもらうことができるのだ。ちなみに、7〜9月の景品は、犬型ロボットペット「プーチ」となっている。

※画面は開発中のものです。



セガトイズがリリースしたiモード向けゲーム、UFOキャッチャー for iモードのプレイ画面。人形捕りに成功するとポイントがたまるようになっており、iモード上で公開されているランキングのトップ10に入ることで景品がもらえる



PC版ドリームパスポート for PCは、ドリームパスポート 3と互換性があり、DCとPCの間でチャットを行うことができる

「iモード」は、(株)NTTドコモの登録商標です。

ゲームに最適なプロセッサーを探すための CPUトレンドサーチ

インテルは、2000年第4四半期に出荷を予定している新プロセッサーの名称を"Pentium 4"にすると発表した。Pentium 4は、これまで開発コード"Willamette"と呼ばれていたCPUで、5年ぶりにCPUコアが変更され、インテル製x86プロセッサーとして第7世代に位置付けられる製品だ。

新コアを採用したPentium 4は ゲーム用途に最適なCPUとなるのか

インテルが初代Pentiumの出荷を開始したのは1993年3月で、同CPUのコアは第5世代(P5コア)、1995年11月には第6世代(P6コア)のPentium Proが登場するが、そこからPentium II、PentiumIIIと続くデスクトップ向けCPUはすべてP6コアを使っている。そしてPentiumIIIの後継CPUとなるPentium 4は、新しく設計されたCPUコアを搭載して、1.3〜1.4GHzという高クロックを実現させる。

Pentium 4は、PGA423(Socket423)と呼ばれるパッケージで登場し、256KBのオンダイ2次キャッシュを搭載。新チップセットIntel850と組み合わせてベースクロック400MHzで動作し、メインメモリーはRDRAMのみをサポートする。では、このPentium 4はゲーム用途で魅力的なCPUとなるのか。CPUの動作周波数は高ければ高い方が快適にゲームがプレイできるが、2000年に入ってからクロックが急激に引き上げられたため、ビデオ性能が追従できず、結局CPUはパワーを持て余していることが多い。また、メインメモリーとしてRDRAMを採用するため、Pentium 4搭載機はPentiumIII搭載機よりワンランク上の価格帯になることが予想される。結局は、マシンパワーをフルに活用したゲームタイトルと高性能のビデオカードの両方が登場しなければ、Pentium 4の必要性はないということになるだろう。

インテルのデスクトップ向けのCPUの系譜

出荷開始時期	名称	動作周波数	CPUコア
1993年 3月	Pentium	60MHz〜	P5
1995年11月	Pentium PRO	150MHz〜	P6
1997年 5月	Pentium II	233MHz〜	P6
1999年 3月	PentiumIII	450MHz〜	P6
2000年 Q4	Pentium 4	1.3GHz〜	P7

ゲーマーズドリームExpress

待望の初心者向けチュートリアルが、とうとう導入される。今回は、アイテムの配達、宝探しなど、さまざまなクエストが待ち受けるチュートリアルの詳細をお届けする。また、序盤で必要となるアイテムの加工のレシピをLV0～LV6まで特別に公開する。　　文／いちかわみほ

ゲームシステムを簡単に把握できる初心者向けチュートリアルが登場

「ダークアイズミレニアム2000」(以下、DE2000)は豊富なアイテムや、ダンジョンが登場する自由度の高いゲームだ。そのため、ゲームシステムが多少複雑で、初心者には難しいゲームであった。そこで、今回、操作や戦闘の基本を簡単に身に付けられるチュートリアルが搭載されることとなった。ゲーム序盤のキャラクター育成方法が分かりやすくなり、初心者が参入しやすいシステムとなったのだ。もちろん、新キャラクター育成にも活用できるものとなっている。

チュートリアルは、プレイヤーが街のNPCに話し掛けるところから始まる。ここで、「師匠の所に行きなさい」と言われ、早速、師匠の下へ向かうとシナリオがスタートするのだ。

チュートリアルは2段階構成となっており、第1部では、基本操作のほか、戦闘システムとスキルシステムを学ぶことができる。師匠からクエストの依頼を受けると、プレイヤーは専用ダンジョンに飛ばされ、そこにいるNPCのアドバイスを受けながら序盤の戦闘をこなしていくことになる。

初めは、戦闘システムとスキルシステムをひととおり覚えることが目的なのだが、最終的にはそのダンジョンを攻略しなければならない。ちなみに、専用のダンジョンでは、LV5程度まで安全にレベルアップできるようになっている。

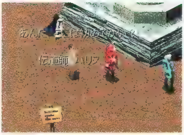
また、LV5に到達した後、NPCに話し掛けると、自分のキャラクターの弱い部分を指摘してくれる点がポイントとなっている。

チュートリアルには配達や宝探しなどのクエストも用意

チュートリアルの第2部では、街の位置関係を覚えることができるようになっている。配達や宝探しなどのクエストが用意されており、依頼を達成することでお金をためることも可能だ。クエスト自体は、街の中で完結するような簡単なレベルのものから、隣の街やさらに遠くの街への依頼などさまざまである。第2部の終盤では、フェアホープ各地を回るような大掛かりなクエストも登場するそうだ。もちろん、街を出るとモンスターと遭遇することになるので、武器防具を購入して装備を整えておくことも必要だ。遠くの街へ行くクエストは、危険を伴うが、収入も多いのでぜひ引き受けよう。

さらに、チュートリアルで予定されているイベントの一つとして、アイテムの加工に関するものも検討されているという。加工は、レベルが低いと"分解"が行えず、加工するために必要な部品を調べることができない。今回、特別に、LV0～LV6までの加工レシピを入手したので初心者の方はぜひ参考にしてほしい。

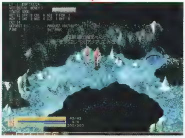
チュートリアル 前半の流れ



初め、師匠は街の中のどこにいるか分からない。とにかく街中を歩き回って情報を集めよう。あるNPCに話し掛けると師匠の居場所を教えてくれるらしいのだが……



師匠は、戦闘に関するルールや方法についていろいろと教えてくれる。ひととおりの話が終わると、師匠がダンジョンへワープさせてくれる



チュートリアルの専用ダンジョンでは、レベルの低い敵しか登場しない。師匠から派遣されたNPCのアドバイスを参考にしながら戦っていくのだ

チュートリアル 後半の流れ



画面は頼み事のある人を紹介されているところ。クエストでもらえる報酬は微々たるものだが、リスクは低いのでぜひ引き受けよう



NPCに合うと、早速仕事を依頼してくる。ある程度LVが上がると、辺境へ向かうクエスト(上)なども依頼されるようになっている。辺境では、登場するモンスターのLVが高いため、回復系のアイテムを準備し忘れないようにしたい

特別公開！ LV0～LV6の加工レシピ一覧

アイテム名	Lv	ベース	マテリアル	パーツ1	パーツ2
さびついた剣	0	歪んだ柄	石炭	石炭	－
スタッフ	0	硬い木の棒	石炭	クリアの核	－
スモールソード	0	古びた木の柄	石炭	石炭	石炭
スピア	0	槍の石突	石炭	－	－
狩人の弓	0	狩人の弓身	石炭	石炭	木綿の糸
革の帽子	0	服の型紙	木綿の糸	－	－
樽の底	1	木の板	がらくた	－	－
革の籠手	1	革の手袋	皮	－	－
ウタ	1	狩人の弓身	鉄塊	木綿の糸	豪華な飾り
ショートソード	1	古びた剣の柄	鉄塊	－	－
レイピア	1	剣の柄	石炭	－	－
小型楯	1	木の板	甲皮	－	－
メイス	2	硬い木の棒	鉄塊	鉄球	－
旅行用帽子	2	布の帽子	皮	みしん糸	－
フェザーブーツ	2	革の靴底	皮	－	－
重藤弓	2	寒玉の弓身	黒雲母	木綿の糸	－
スパタ	2	剣の柄	鉄塊	－	－
ロングスピア	3	槍の石突	鉄塊	－	－
ハチェット	3	木のポール	鉄塊	－	－
レザーキュイラス	3	キュイラスの型紙	皮	皮	－
アメジストの首飾り	3	アメジストの細工物	アメジスト	－	－
セイバー	3	剣の柄	鉄塊	石炭	－
ロングソード	4	剣の柄	鉄塊	石炭	石炭
サレット	4	鉄のスカル	鉄塊	－	－
ガードブレスレット	4	鉄の細工物	ネーダー鉱石	－	－
クロスボウ	4	狩人の弓身	鉄塊	木綿の糸	鉄の獣
脇差	4	柄巻	鉄塊	－	－
コルセスカ	5	槍の石突	鉄塊	鉄塊	爪
ウィッチロッド	5	硬い木の棒	鉄塊	石英	－
レザーアーマー	5	チェストの型紙	甲皮	皮	－
ハンティングスピア	5	骨の石突	鉄塊	－	－
模造刀	5	柄巻	鉄塊	石炭	石炭
ファルクス	6	剣の柄	鉄塊	鉄塊	－
キュイラス	6	キュイラスの型紙	鉄塊	－	－

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

Play Online Special Preview

Age of Empires II 拡張パック 覇者たちの光陰

全世界的な人気を誇る戦略シミュレーション「Age of Empires II:The Age of Kings」の拡張パック「覇者たちの光陰」が2000年秋に発売されることになった。シングルプレイのキャンペーンシナリオが追加されただけでなく、五つの新文明や地形データが追加され、マルチプレイの楽しみがより深まる内容となっている。 文／安井勉

AoKの対戦をさらに盛り上げる新要素を盛り込んだ拡張パックが登場

新たに5文明が追加されることで戦術が大きく変化する

「Age of Empires II:The Age of Kings」(以下、AoK)のプレイヤーの多くは、対戦に有利な文明を選択すること自体が戦略の一つだと考えている。それほど文明の特性は、ゲームの勝敗に大きな影響を与える。AoKはゲームバランスと史実を両立させながら、多くの文明が選択可能となっている点が注目されるが、「Age of Empires II 拡張パック:覇者たちの光陰」(以下、拡張パック)ではさらに、アステカ、マヤ、フン、スペイン、朝鮮の5文明が追加され、プレイスタイルのバリエーションが拡大している。各文明の歴史的、地理的な背景は割愛して、今回はゲームプレイ上の特徴を紹介することにしよう。

Aztecs アステカ

アステカは騎馬兵が使用できず、さらに遠距離攻撃の手段に乏しい。さすがにスコーピオンや投石機ぐらいは編成できるが、かなり変則的な戦い方をしなければならない。歩兵の行軍スピードが遅い場合、マップの端まで軍隊を展開するのは至難であろう。ところが、イーグル ウォリア、ジャガー ウォリアという機動性の高い歩兵部隊があり、また寺院での研究に制限はなく、最強の聖職者を作ることも可能になっている。つまり、アステカは機動力と持久力に優れ、進化研究に余分な資源を使わない分、かなり攻撃的な種族だと言える。

Mayans マヤ

マヤは、アステカより遠隔攻撃に優れ、城で徴兵できる個有ユニットは弓を使う。地理的にもアステカの隣国であり、双方がかなり似た特性を持っている。騎兵ユニットが一切作れないが、機動力のあるイーグル ウォリアで代用できる。ただし、マヤは防御的な性格がかなり強く、低コストで作れる壁と弓兵で徐々に敵を圧迫するという戦い方が得意だ。



アステカのイーグル ウォリア。よく見ると鳥の帽子をかぶっている。見掛けによらず抜群の機動力があり、防御ラインを越えれば、本拠地深くまで一気に攻め入ることができる

Huns フン

フンは、AoKの常識を覆すような特徴を持った文明である。なんと、人口(保有ユニット数)を維持するための家を建設する必要がないのである。攻城戦兵器は破壊槌シリーズしか作れず、攻撃力のある塔の建設もできないが、そのほかは特に欠点がない。低コストで作れる弓騎兵を中心に、建物攻撃が得意なタルカン(固有ユニット)など大騎馬軍団を編成し、命中率の高い遠投投石機で攻めまくるというのがフンの真骨頂だろう。

Spanish スペイン

スペインは、うまく後半まで成長し続ければ、とんでもなく破壊力のある文明となる。火薬系のすべてのユニットが生産可能であり、なんと砲撃手と聖職者が馬に乗って移動するのだ。鉄工所でのアップグレードに金が不要で、交易ユニットによる収入にボーナスがあるなど、このスペインを城主の時代以降まで生き延びさせるとやっかいなことになる。弾道学の研究で発射速度と命中率が上昇するキャノン ガレオン船で、無敵艦隊を作ることもできる。



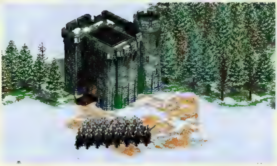
マヤの羽飾射手は移動速度が遅いものの、その攻撃力は侮れない。壁などのわずかな防御の備えさえあれば、多少の軍勢が攻めてきてもびくともしないだろう

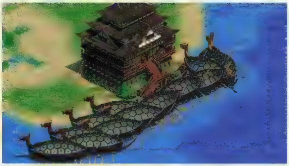


フンのハサー、エリートタルカン、近衛騎士の混成部隊。タルカンは建物に対する攻撃力が高く、敵のタワーなどで足止めされて、騎馬兵の機動力が犠牲になるのを防ぐ効果がある。実戦ではもっと大量に編成し、一気に攻め込もう

Information

開発元	:Ensemble Studios社
販売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト カスタマーインフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	:未定
発売時期	:2000年秋





朝鮮の城と亀甲船ユニット。亀甲船の破壊力はすさまじく、艦砲射撃を受けた沿岸部は一瞬で壊滅してしまう。ほかの文明がこれに対抗するためには、艦船の数で攻めるしかない

スペインの騎馬砲撃手（コンキスタドール）と騎馬聖職者（宣教師）の一団。回復ができる聖職者と射撃能力の高い砲撃手で、一撃離脱のゲリラ戦を展開されると、守備側はかなり疲労する

Koreans　朝鮮

朝鮮は、長射程を生かした遠距離攻撃と破壊力のある艦船類が魅力的だ。アップグレードコストのかからない長射程のタワー群を背景に、バランスの取れたユニットで攻めるというのが基本戦術となる。固有ユニットである亀甲船は頑丈で破壊力も抜群なので、海上封鎖と沿岸攻撃における艦船の護衛に適している。これといって欠点がない種族だが、生産ボーナスが石の切り出し速度のみであるため、技術進歩に手間どる不安がある。

拡張パックは、これらの文明が追加されただけでなく、最強の建築物攻撃ユニットである爆破工作兵、建物に駐留しているユニットの回復速度が4倍になる薬草学の進歩など、細かい要素が追加されている。対戦時は、慎重に対策を考えておかないと、これらの追加されたユニットや技術にほんろうされてしまうだろう。

マップ設定が大幅に追加され常に変化が楽しめる

ゲームタイプは、従来までのランダムマップ、チェックメイト、デスマッチの3種類に加えて、キングオブザヒル（一定期間のモニュメントの支配）、民族の象徴の建造（民族の象徴の建設競争）、民族の象徴の防衛（すでに建設済みの城壁で守られた象徴を他国から守る）が加わった。今までゲームタイプの設定は、ゲームを作成する前に選択しなければならなかったが、ゲーム作成後にも変更できるようになった。これで対戦開始前に、相手の意見に応じて、ゲームタイプを途中で変えることができる。

もう一つの新しい要素として、マップスタイルが選択できるようになった。従来タイプのマップスタイルは標準とされ、リアルマップという現実の地図に近い地形が選択できるようになったのだ。このリアルマップを選んだ場合、文明の開始位置はランダムに決められ、マップの種類はイギリス、イタリア、イベリア、テキサス、ノルウェー、ビザンティウム、フランス、中央アメリカ、中東、日本海（東海）の中から選択することになる。国際交流戦などを行ったら、大いに盛り上がることが予想される。

マップスタイルを標準に設定した場合、地形タイプも選択しなければならない。拡張パックでは従来の地形に加えて、アリーナ、オアシス、スカンディナビア、モンゴリア、ユカタン、海辺の沼地、凍結湖、遊牧などが選択できるが、ランダムランドを選べば、数種類の地形タイプが無作為に選択される。選択する地形タイプによっては、序盤から中盤の資源確保はもちろん、文明技術の進化過程にも大きな影響を与える。

キャンペーンシナリオの中には“本能寺の変”も含まれている

キャンペーンシナリオはAoKを単なる戦争ゲームとせずに、エンターテインメント性を高めている重要な要素である。拡張パックにおいても、追加された文明にちなんだキャンペーンが新たに加えられている。

“モクテスマ”は、皇帝モクテスマ（一般的にはモンテスマと呼ばれている）が率いるアステカ文明が西欧文化に浸食され、滅亡の道をたどるという史実に基づいている。ほぼ同時に滅ぼされたマヤ文明などとの関連もありそうで、日本人にはあまり親しみのない中央アメリカの歴史に興味をそそられる。

“アッティラ”は、騎馬民族フンによるローマ侵略をテーマとしたキャンペーンシナリオだ。フン族の首領はシナリオ名にもなっているアッティラで、その性格は残忍とも凶暴ともされている。フン族の攻撃に耐えて、ローマ帝国の衰退を阻止するのが、このシナリオの目的である。

“覇者達の戦い”は、人気のある歴史上の戦いをオムニバス形式でまとめたシナリオ集で、一本道のキャンペーン形式になってはいない。日本人になじみの深い“本能寺の変”もシナリオの一つとして収められてはいるが、試しにプレイしてみたところ、織田信長は間違いなく死ぬのだが、明智光秀を追討するシナリオがかなり史実と異なる印象を持った。

“エルシッド”は、11世紀スペインのキリスト教諸王国とムーア人諸王国の争いを題材にしている。人望が高いが故にキリスト教諸王国を追われた主人公エルシッドが、ムーア人諸王国側に立って戦うが、このイベリア半島の内乱に乗じて攻め入ろうとするベルベル人の存在も歴史を大きく動かしていくという、なかなか遊びごたえがあるシナリオだ。

AoKで人気が高いのは、ランダムマップを使ったマルチプレイ対戦だが、付属のマップエディターを使って、自作したキャンペーンシナリオなどを交換するような楽しみ方もできるだろう。



拡張パックのキャンペーンシナリオは、シングルプレイの「コンクエストキャンペーン」から選択できる。一つをコンプリートするのに相当の時間がかかるので、じっくりと楽しんでもらいたい



国 内 外 の 売 れ 行 き が 一 目 で 分 か る

パソコンゲーム売り上げ

JAPAN

2000年6月調べ

1 ダービースタリオン FOR WIN
NEW

アスキー　9,500円
競走馬育成シミュレーション
☎03-5351-8499



2 ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ
2→

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円
RPG
☎03-5436-6499



3 THIEF Ⅱ: THE METAL AGE
NEW

アイドス・インタラクティブ　7,800円
3Dアクションアドベンチャー
☎052-775-8380



4	三国志Ⅶ	7↗	コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
5	RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS	NEW	マイクロマウス　5,800円 特殊部隊シミュレーション ☎03-5352-7609
6	PLATINUMシリーズ バイオハザード3 ラストエスケープ(限定版)	NEW	メディアカイト　7,200円 サバイバルホラー ☎03-5449-2581
7	Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings	8↗	マイクロソフト　オープン リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5454-2300
8	PLATINUMシリーズ ディノクライシス	NEW	メディアカイト　5,800円 パニックホラー ☎03-5449-2581
9	ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED	NEW	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　7,800円 レーシング ☎03-5436-6499
10	GUNSHIP Ⅲ	NEW	マイピック　7,800円 フライトシミュレーター ☎03-5805-3629

マークはマルチプレイに対応していることを表します

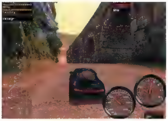
THIEF Ⅱ:THE METAL AGE

夜のやみの中で物陰に身を潜め、敵に気付かれないよう財宝を盗み出すアクションゲーム。"水袋をくくりつけた矢を射って明かりを消す"、"睡眠効果のあるガスを使う"など、プレイヤーにはさまざまな知恵を振り絞った行動が要求される。



ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED

おなじみのニード・フォー・スピードシリーズの最新作では、80車種以上のポルシェを操ることができる。ホームページ(http://www.japan.ea.com/)からは現在、911GT2レースバージョンと959の2車種を追加するファイルがダウンロードできる。



GUNSHIP Ⅲ

起伏に富む地形を低空飛行で飛び、丘や森などの死角を利用して敵を奇襲するヘリコプターシミュレーション。NATO軍とロシア軍による第3次世界大戦を想定した、リアルなキャンペーンを体験することができる。

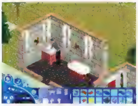


■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T·ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

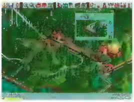
売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は「ダービースタリオン FOR WIN」など、コンソール機から移植されたタイトルの登場が目立った。アメリカでは、上位にランクインしているタイトルが常連化する中、人気クイズ番組のゲーム化第2弾となる「WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION」が、前作と共にランクインしている。

USA　May 2000

1 THE SIMS
1→

エレクトロニック・アーツ
$43

2 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION
NEW

ディズニー
$18

3 ROLLER COASTER TYCOON
3→

ハズブロ・インタラクティブ
$27

順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	2↘	ディズニー $19
5	EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK	NEW	ソニーコンピューターエンターテインメント $37
6	Age of Empires II: The Age of Kings	5↘	マイクロソフト $45
7	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK: CORKSCREW FOLLIES	6↘	Havas Interactive社 $19
8	STARCRAFT	9↗	Havas Interactive社 $30
9	Jane's WWII FIGHTERS	外↗	エレクトロニック・アーツ $16
10	SIM CITY 3000	10→	エレクトロニック・アーツ $37

資料提供:PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info. please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204. Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。
アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK

「EVERQUEST」の発売から1年を経て登場した拡張パック。新たな大陸では、より強力になった敵が待ち受けている。今までと違うユニークなデザインのキャラクターや武器が多数登場し、木々が風に揺らいだりするなど、細かいグラフィック表現にも力が注がれているのが特徴だ。



Jane's WWII FIGHTERS

1998年末に発売されたタイトルだが、値段が引き下げられたことで再び注目されたようだ。プレイヤーは、P-38J Lightningなどのおなじみの戦闘機に乗り込んで、第2次世界大戦当時の資料を基に忠実に再現されたミッションを体験することができる。



World Charts Foundation
(6月26日時点)

順位	タイトル
1	PLANESCAPE TORMENT
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
3	Age of Empires II:The Age of Kings
4	Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE
5	THE SIMS
6	MIGHT&MAGIC VIII:DAY OF THE DESTROYER
7	BALDUR'S GATE
8	UNREAL TOURNAMENT
9	MIGHT&MAGIC VII:FOR BLOOD AND HONOR
10	HOMEWORLD

資料提供:World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア
リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

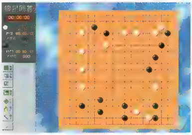
発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年7月28日		三国志VII with パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	1万3,800円	0422-53-5568	Win 95·98·NT4.0·2000
2000年7月28日		三国志VII　パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	5,800円	0422-53-5568	Win 95·98·NT4.0·2000
2000年7月28日		三国志VII(Mac版)	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	0422-53-5568	Mac
2000年7月28日	●	DRIVER	サイバーフロント	レーシングアクション	6,800円	052-779-6549	Win 95·98
2000年7月28日		PCゲームBESTシリーズ Vol.25 ぽっぷんぽっぷ	サイバーフロント	アクション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98
2000年7月28日		PCゲームBESTシリーズ Vol.28 スペースインベーダーX	サイバーフロント	シューティング	2,980円	052-779-6549	Win 95·98
2000年7月28日		大戦略VIコンプリートボックス	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95·98·2000
2000年7月28日	●	クロース コンバット 4　バルジの戦い　完全日本語版	マイピック	コンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年7月28日		レミングス:レボリューション　日本語版	マイピック	パズル	3,980円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年7月28日		ULTRA2000シリーズ　バブルボブル	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年7月28日	●	EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK　英語版日本語マニュアル付き	ユービーアイソフト	RPG	6,800円	052-760-3691	Win 95·98
2000年7月29日		FS 98·2000/CFSアドオン:世界の軍用機コレクション2 1970~1991	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,800円	03-5979-7496	Win 95·98
2000年7月下旬	●	DARK REIGN 2	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年7月下旬		GREATシリーズ　ロックマンDASH	カプコン	アクションRPG	3,600円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年7月	●	QUAKE III TEAM ARENA (QUAKE III ARENA ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年8月3日		モノポリージュニア 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	4,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年8月3日		GREATシリーズ　モノポリージュニア	メディアカイト	テーブルゲーム	4,800円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年8月3日		ULTRA2000シリーズ　銀河英雄伝説V(Mac版)	メディアカイト	シミュレーション	2,000円	03-5449-2581	Mac
2000年8月3日		ULTRA2000シリーズ　ネクストテトリス	メディアカイト	パズル	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年8月3日		ULTRA2000シリーズ　パックマン	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95·98
2000年8月3日		ULTRA2000シリーズ　ぷよぷよ for Macintosh	メディアカイト	パズル	2,000円	03-5449-2581	Mac
2000年8月4日	●	KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD	P&A	3Dシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95·98
2000年8月11日	●	GRAND PRIX 3	マイピック	F1シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年8月24日	●	SHOGUN TOTAL WAR　日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95·98
2000年8月25日		Flight Simulator 98·2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.1	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年8月25日		Flight Simulator 98·2000アドオン:ジャンボ747-400	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年8月25日	●	蒼きウル コンバットフライトシミュレータ ブレーン&ミッションモジュールII	ガイナックス	フライトシミュレーター	6,800円	0422-53-5568	Win 95·98
2000年8月25日		デビルインサイド 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年8月	●	STAR TREK　VOYAGER:ELITE FORCE	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年8月		シドニー 2000(仮)	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年8月		レゴ・レーサー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95·98
2000年8月		レゴ・ロックレイダー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	オープン	052-775-8380	Win 95·98
2000年8月	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション　完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未定	052-779-6549	Win 95·98
2000年8月	●	ICEWIND DALE	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年8月		高校野球道 EX 2000	日本クリエイト	高校野球シミュレーション	未定	0729-90-2525	Win 98·2000
2000年8月	●	スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版	マイピック	レーシング	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年8月	●	ディプロマシー 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年9月1日	●	お父さんのための花札 てんこもり	アンバランス	テーブルゲーム	3,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年9月8日		最強 銀星将棋2	マグノリア	将棋	1万2,800円	058-275-2576	Win 95·98·2000
2000年9月8日		世界最強 銀星囲碁2	マグノリア	囲碁	1万2,800円	058-275-2576	Win 95·98·2000
2000年9月15日		銀河英雄伝説VI　シナリオジェネレイター付き	ボーステック	シミュレーション	1万1,800円	03-5731-2343	Win 95·98
2000年9月上旬	●	サドンストライク　日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95·98
2000年9月中旬	●	CODENAME EAGLE	ツクダシナジー	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5272-8955	Win 95·98
2000年9月		HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年9月	●	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年9月	●	4×4 EVOLUTION(Mac版)	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Mac

要チェック！
ズームイン新着タイトル

囲碁

発売元　:マグノリア
発売時期:2000年9月8日

世界最強　銀星囲碁2



日本で唯一、日本棋院2級に認定された本格派の囲碁ゲーム。北朝鮮民主主義人民共和国の開発者によって制作されたという、珍しいタイトルだ。1999年のFOST杯コンピュータ囲碁世界大会でも優勝したほどの強さを誇る。価格は高めだが、腕に自信がある者にとっては、歯ごたえのある勝負が楽しめるだろう。

戦略シミュレーション

発売元　:アイドス・インタラクティブ
発売時期:2000年冬

STARTOPIA

大災害によって壊滅的な被害を受けたスペースステーション群。プレイヤーの役目は、多種多様なエイリアンたちが快適に暮らせるように、ネットワークを組織して再びスペースステーション群を繁栄させることだ。個性的なエイリアンたちのために、自分の指導力を存分に発揮してみせよう。マルチプレイにも対応している。



発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年9月	Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年9月	Flight Simulator 98·2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.2	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年9月	FS 98·2000/CFSアドオン:コンバットパイロット ロイヤルエアフォース2000	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年9月	アプサラス	コーエー	RPG	8,800円	0422-53-5568	Win 95·98·NT4.0·2000
2000年9月	エアポート タイクーン 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年9月	ミグアレイ 日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年9月	モノポリー カジノ 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	3,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年10月	RUNE	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年10月	ザ·DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	未定	03-5283-3625	Win 95·98
2000年11月	THE BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年11月	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未定	03-3366-1552	Win 95·98
2000年12月	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年12月	サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	未定	0268-38-1561	Win 95·98
2000年夏	10SIX 完全日本語版	セガ·エンタープライゼス	3D戦略アクション	4,800円	047-380-6441	Win 95·98
2000年夏	グランプリワールド 完全日本語版	マイピック	F1経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年夏	マジェスティー 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年夏	リスク2 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年夏	レイルロード·タイクーン II(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Mac
2000年秋	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年秋	お父さんのための強い囲碁 参	アンバランス	囲碁	4,980円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年秋	ゴルフ場をつくろう!(仮)	アンバランス	ゴルフゲーム作成ツール	未定	03-5283-3625	Win 95·98
2000年秋	将棋 2000/2001年度版	アンバランス	将棋	1万800円	03-5283-3625	Win 95·98
2000年秋	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	マイト&マジック 8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95·98
2000年秋	Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	03-5454-2300	Win 95·98·NT4.0·2000·ME
2000年秋	B-17 THE FLYING FORTRESS II:THE MIGHTY EIGHTH	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年秋	StarLancer 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年秋	ガンシップIII 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年冬	THE BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年冬	THE BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年冬	ルナティックドーン 第三の書	アートディンク	RPG	未定	043-299-7890	Win 95·98·2000
2000年冬	ANACHRONOX	アイドス·インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年冬	DEUS EX	アイドス·インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年冬	HITMAN:CODENAME 47	アイドス·インタラクティブ	3Dアクション	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年冬	STARTOPIA	アイドス·インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95·98
2000年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年冬	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95·98
2000年冬	MechWarrior 4:Vengeance 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2000年	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95·98
2000年	PCゲームBESTシリーズ Vol.26 メックウォリアー2:31st センチュリーコンバット	サイバーフロント	3Dアクション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98
2000年	PCゲームBESTシリーズ Vol.27 ダークレイン	サイバーフロント	リアルタイム戦略シミュレーション	2,480円	052-779-6549	Win 95·98
2000年	新·英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95·98
2000年	ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95·98
2001年2月	MechCommander 2 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
2001年5月	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95·98
2001年	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95·98
未定	BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN	セガ·エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95·98
未定	Combat Flight Simulator 2:WWII Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	Links 2001	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未定	03-5454-2300	Win 95·98
未定	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95·98
未定	Conquest:Frontier Wars 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98
未定	Loose Cannon 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3529	Win 95·98

※この情報は2000年6月末日現在のものです。

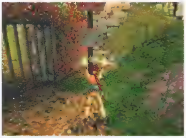
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、7月26日に発売される5本のタイトルと7月28日に発売される1本が新たにラインアップに加わる。

このタイトルに注目!

トゥームレイダー3:ロストアーティファクト

ララ・クロフトが世界各地でスリリングな冒険を繰り広げる「トゥームレイダー」シリーズ。本作は、「トゥームレイダー3」の全ステージに加えて、新たに6ステージが追加されている。ネッシーの秘密が明かされる隠しステージもあるようだ。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
ルナティックドーンIII スタンダード	アートディンク	2,980円
アクアゾーンピュア金魚	シノミクス	2,980円
CR海物語	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
トゥームレイダー3:ロストアーティファクト	アイドス・インタラクティブ	2,980円
日本麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬	加賀テック	1,980円
EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK 英語版日本語マニュアル付き ※	ユービーアイソフト	5,600円

※このタイトルのみ7月28日に発売されます。

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン	1,980円
2	提督の決断III	シミュレーション	コーエー	3,980円
3	信長の野望 覇王伝	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
4	落雀	パズル	アスキー	2,980円
5	女神異聞録 ペルソナ	RPG	アトラス	2,980円
6	高校野球道 CV	高校野球シミュレーション	日本クリエイト	2,980円
7	シムシティ 3000	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4,980円
8	プロ野球シミュレーション DigiCube ダグアウト WIN	プロ野球シミュレーション	デジキューブ	4,800円
9	ウルティマオンライン ザ セカンドエイジ DX	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円
10	パズルボブル4	パズルアクション	サイバーフロント	1,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計
(集計期間2000年5月31日～2000年6月27日)

Play Online Spotlight Review



Rei from Chiba

CPU
PentiumIII 600B MHz
メモリー
128MB
ビデオ
SPECTRA 8400
サウンド
MonsterSound MX300



MAD K

CPU
PentiumII 300MHz
メモリー
160MB
ビデオ
ATI Rage 128 GL SD AGP 32MB+Monster 3D II 8MB
サウンド
Sound Blaster AWE64



p.047

DARK REIGN 2

Rei from Chiba

戦略シミュレーションは高解像度表示に対応していないケースが多いが、このタイトルは最大1800×1440ドット(32ビットカラー)をサポートしているため、GeForce2 GTSのパワーによって快適にプレイできた。この手のゲームは、周囲の状況把握を素早く行い、即座に的確な指示を出すことが重要なので、高解像度でマップ中のゲームの流れが追えるのは大変うれしい。3Dグラフィックに関しても、同ジャンルの中では最も高いクオリティーを保持しており、水面に戦闘時のレーザー光が反射するのも美しい。ただし、ゲーム性については、やや個性に欠ける印象を持った。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MAD K

3Dグラフィックで描かれた、特徴あるユニットやマップが魅力的な作品だ。立体オブジェクトが配置された起伏の滑らかなマップは、現実の地形に近いため、臨場感のある戦いが楽しめる。リアルタイム戦略シミュレーションの一般的な操作方法を採用しているので、違和感なくゲームをプレイできるのもうれしい。各ミッションの合間には、美しいムービーが自然な流れで挿入されているので、戦いを盛り上げてくれる。強烈なインパクトは無いが、安心して遊べるタイトルだと言えよう。戦略シミュレーションファンにお勧めだ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



p.050

STAR TREK:KLINGON ACADEMY

Rei from Chiba

CD-ROM6枚組という大ボリュームで構成されているが、データのほとんどが実写とCGで制作されたムービーとなっており、ゲームをプレイしなくても、このムービーだけを見て楽しむことができる。ただし、肝心のゲーム本編は、自分が操作する戦艦の挙動が重いため、ゲームの進行が遅く、シングルプレイとマルチプレイの両方で若干ストレスを感じた。なお、この作品には"SIMULATOR"というゲームモードがあり、敵味方の艦隊を自由に設定して戦闘を楽しむことができる。巨大戦艦が入り乱れて戦う様子が間近で見られるため、映画並の迫力がある。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

MAD K

シューティングよりも、シミュレーターとしての面白さを追求しているように感じた。VOSによって手軽に活用できる多種多様な機能(敵の機体情報を参照できるものなど)は非常に便利だが、それだけ各機能の使いどころなども覚えなければならず、気軽に遊べるといった感じではない。ひととおりの機能の使い方は、チュートリアルモードでマスターできるものの、英語が理解できなければつらいだろう。『スタートレック』のファンであればプレイに没頭できるだろうが、そうでない人だと物足りないかもしれない。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



p.060

KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD

Rei from Chiba

最近の3Dシューティングは、「SOLDIER OF FORTUNE」などのミリタリー系が人気を集める傾向にあるため、このタイトルに関してはかなり異端であるという印象を持つ。原作のコミックのイメージに合わせた武器やモンスターは個性的だが、その個性を生かすだけのレベルデザインが用意されていない上、LithTech1.5エンジンによるキャラクターのモデリングも一世代前のクオリティーである。音楽やモンスターの雰囲気がホラー映画を連想させるので、「BLOOD II:THE CHOSEN」や「THE DEVIL INSIDE」などが好きなプレイヤーであれば楽しめそうだ。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

MAD K

使用するキャラクターによって攻撃方法が異なり、それぞれの攻撃方法が従来の3Dシューティングではあまり見られないユニークなものなので、新鮮な気持ちでプレイすることができる。しかし、ストーリーや敵キャラクターのデザイン、演出などが凡庸で、ゲーム中に興奮することはあまりなかった。それでも、平均点以上の仕上がりにはなっているので、3Dシューティングが好きな人はじゅうぶん楽しめるだろう。"KISS"をフィーチャーするのであれば、もっと破天荒でド派手な内容にしてほしかったと個人的には思う。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



p.068

SHOGUN TOTAL WAR

Rei from Chiba

ゲーム内容は、オーソドックスな戦略シミュレーションのスタイルを踏襲しているが、軍勢の見せ方や高低差のあるマップデザインなどに開発者のこだわりが感じられる。歴史が好きで、さらに「Age of Empires」のようなゲームが好きな方であれば、大いに楽しめる作品だろう。"CUSTOMISE BATTLE"というゲームモードで大軍勢を構成して、整然と並んだ兵士を一斉に動かすと、映画のワンシーンを見ているような感動を覚えるが、一度戦闘が開始されると、状況がやや把握しにくく、何を指示すればよいのかが分からなくなる。戦術をマスターするには時間がかかりそうだ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

MAD K

戦国時代の日本の広大な野原など、美しい自然の景観が丁寧に描かれており、感激してしまった。途中で挿入されるムービーや、重厚な和風BGMなどのセンスも非常に洗練されている。大群の兵士を率いた戦いは壮観で、眺めているだけでも楽しい。ただし、時代設定上、歩兵や騎兵がメインなので、戦闘場面ではスピード感やスリルに欠けるように感じた。各部隊の配置や隊列を活用した戦術の良しあしが勝敗に大きな影響を与えるので、基本的に戦略シミュレーションを好む人なら長く楽しめるタイトルだと思う。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、アメリカンコミックスを題材とし、独特の世界観を表現した3Dシューティング「KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD」や、戦略シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」など、4タイトルをピックアップした。





美しい3Dグラフィックが魅力的なタイトルだ。マップが立体的に表現されており、敵の出現位置を簡単に予測できないため、常に緊張感の高い戦闘を楽しむことができた。マルチプレイでは、地形の高低差を利用した戦略がかぎとなるだろう。操作システムは、コマンド&コンカーシリーズに代表される、ユニットを範囲選択して移動ポイントを指示し、動かしながら敵の基地を攻略していくというタイプで、非常に分かりやすい。ミッションをクリアするごとに流れるムービーが素晴らしく、単調になりがちな戦略シミュレーションにアクセントを加えている点は評価に値する。

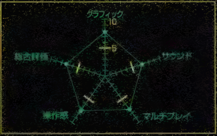
1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

過去に発売されたリアルタイム戦略シミュレーションの良いところをまとめたシステムになっているので、非常にプレイしやすい。勢力の違いによるユニットの特徴付けがうまく、多様な戦術を考える楽しさが味わえる。また、自作のマップが使えるなど、マルチプレイの機能やモードも充実しているので、さまざまな遊び方で、長い期間対戦が楽しめるだろう。なお、完成度が高い作品であるのは確かだが、目新しい要素はほとんど無い。同ジャンルのほかの作品にはまっている人さえも魅了するものが、それほど感じられなかったのが残念である。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

各タイトルの平均点

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	7	7	7	7
MAD K	8	6	7	8	8
JJ	7	7	7	8	7
Ypsilon	8	7	8	7	7
平均点	7.75	6.75	7.25	7.5	7.25



『スタートレック』に登場するクリンゴン人となってミッションをクリアしていくというスペースコンバットシミュレーションだ。原作の世界観を完ぺきに再現しており、巨大戦艦が登場する迫力ある戦闘シーンは、映画さながらの出来である。また、ムービーシーンのクオリティーが高く、プレイする意欲をかき立てられる。ただし、残念なことに操作は難解である。戦艦などをコントロールするのが複雑過ぎるため、マニュアルを熟読してからプレイする必要があるだろう。多少英語ができて、スタートレックが好きな人にお勧めのタイトルだ。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

巨大な宇宙戦艦を扱ったゲームの中で、これほど複雑な操作系統システムを導入した作品は珍しい。それでいて、じっくりと戦略を練るタイプのゲームではなく、敵の動きや周囲の状況に合わせて素早い判断が必要とされる、アクション性の高い作品となっている。従って、ゲームに慣れるまでは、操作が追いつかなくなる場面がたびたびあり、いらいらさせられた。力の入ったムービーやグラフィックからは、スタートレックの世界を忠実に再現しようとする開発者の熱意が伝わってくる。しかし、そのことに気を取られ、ゲームバランスを見失っているように思える。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	6	5	6
MAD K	8	7	6	7	6
JJ	8	6	6	6	7
Ypsilon	8	7	6	6	6
平均点	7.75	6.75	6	6	6.25



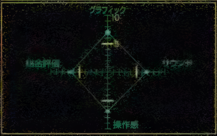
ハードロックバンド"KISS"のメンバーを模した4人のキャラクターが登場するという、ユニークな3Dシューティングだ。LithTech1.5エンジンを搭載しており、動作は実にスムーズである。同様に、不気味なデザインの敵キャラクターの動きも良く、ハイテンポなゲームを堪能することができた。重要なアイテムを入手したときに派手なムービーが流れるのもポイントが高い。プレイにめりはりがつくため、飽きることなく楽しめるだろう。KISSを知らなくても、3Dシューティングが好きなプレイヤーであれば、じゅうぶんに楽しめる作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

不気味なピエロの怪物が登場するなど、"悪夢"のような世界観を基調としており、敵キャラクターやステージのデザインに統一感がある作品となっている。ゲームを進めていくうちに、主人公の外見がKISSのメンバーの衣装に変化していくのが面白い。ただし、演出に力が入った作品ではあるが、3Dシューティングとしては不満な点が多い。敵キャラクターの動きやリアクションが単調なので、敵を倒したときのそう快感が足りないのだ。武器を使用したときのエフェクトが地味なことや、各武器の強さのバランスが悪いのもマイナス要素である。

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	6	6	7	6
MAD K	8	7	7	6
JJ	8	7	7	8
Ypsilon	6	7	6	6
平均点	7	6.75	6.75	6.5



注:ベータ版では、マルチプレイが実装されていないため未評価

オープニングムービー、ゲーム画面共に美しいグラフィックが売りの戦国シミュレーションだ。内容からは日本の戦国時代をよく研究していることがうかがえ、イベントや登場する戦国武将などは史実どおりの設定となっており、好感が持てる。また、所々に勘違いした設定(芸者ユニットなど)はあるものの、逆にそれがゲームを面白くしている。敵国へ侵入した際に表示されるバトルマップでは、ユニットで陣形を組んで戦うことができるため、あたかも本物の合戦であるかのような感覚が味わえる。最大8人で楽しめるマルチプレイでは、同盟などの謀略が重要となるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

戦国時代の日本を忠実に再現していて、とても海外の開発会社が制作したとは思えない仕上がりである。チュートリアルは不親切だが、簡単な操作で迫力のある大規模な合戦を行うことができる。また、グラフィックが素晴らしい上に、サウンドの出来も良い。「前進」「攻撃」といった勇ましい掛け声や、刀の切り結ぶ音、矢を放つ音が戦場に充満して、雰囲気を盛り上げてくれるのだ。なお、状況に合わせて隊形を組み替えることは可能だが、戦場で戦闘以外のことはできない。柵を作ったり、攻城戦で火矢を使うといったことができれば、より戦術の幅が広がったことだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	7	7	8	6	7
MAD K	8	8	7	7	7
JJ	9	8	7	8	8
Ypsilon	8	9	8	7	8
平均点	8	8	7.5	7	7.5



ベータテスト最速レポート

チャコの国産ネットワークゲーム体験記

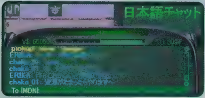
文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発されているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月は、2000年夏に発売予定の3D戦略アクション「10SIX」の体験記をお届けする。奥深い内容を持つこのゲームで、レポーター役のチャコはいかなる戦いを繰り広げるのだろうか？

10SIX編

惑星ビジターの資源をめぐる四つの巨大な企業間の戦争

こんにちは、チャコです。今回プレイすることになったのは、理論上100万人が参加できるという壮大な3D戦略アクション「10SIX」。現在、2000年夏の発売に向けて、日本語版のベータテストが行われています。原稿執筆時点ではまだ日本語のチャットが可能になっているだけですが、やっぱり日本語で遊べると楽しさが増しますよね。



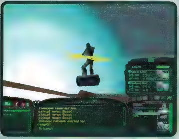
日本語によるチャットが可能だが、音声とメッセージはまだ英語のまま。2000年夏に発売される製品版は、すべて日本語化される予定だ

ゲームの舞台となるのは、太陽系に突如出現したなぞの惑星“ビジター”です。調査によって、ビジターには“トランジウム”という新しい資源が豊富に眠っていることが分かりました。そこに四つの巨大企業が目を付けます。各企業は、ビジターへ次々に開拓チームを送り込み、われ先にと採掘作業を始めました。プレイヤーは、いずれかの企業に属する戦士兼採掘者となります。トランジウムを掘りまくり、ライバル企業の妨害をするのです。今までのシミュレーションゲームを“個人戦”とするなら、10SIXは“団体戦”だと言えるでしょう。企業同士の争いから自分の身を守り、可能な限り多くの資源を獲得するために、同じ企業グループのプレイヤー同士で協力することが必要不可欠なのです。

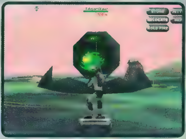
クライアントソフトをインストールしてから、早速10SIXのホームページにアクセスしました。10SIXは、ホームページでキャラクター登録とゲームの起動ができるのです。企業と性別を選択し、名前を入力してゲームスタート。私は四つの企業の中でも、防御に優れているというインフラストラクト社を選びました。攻撃に自信がなかったもので……。

まずは、自分の採掘区画（Camp）を設定します。ピンチになったときを考えると、同じ企業の採掘地が多い場所がお勧めです。次に、中枢センター（Nerve Center）を建てます。ここでいろんな設備を作ったりすることができるんです。自分の採掘区画のマップを見るときも、中枢センターを使います。

採掘場所を決めて必要な施設を整備したら、味方を探して相互防衛網“MDN”（Mutual Defense Network）に所属するといいですよ。また、最初のうちは“NEWBIE LOCK”という防御網が張られているので、攻撃されてもダメージは受けません。おかげで操作に慣れない初心者も安心です。でも、もたもたしていると、区画内のトランジウムが枯渇してしまいます。トランジウムが無くなってしまう前に操作を覚えて、ライバル企業の区画を侵略しに行かなければなりません。なお、一度でもほかの区画に移動すれば、NEWBIE LOCKは無効になるので気を付けてください。



それぞれの区画は、堅固な障壁で守られている。たとえ味方同士であろうと、区画間の移動はテレポートユニットを介して行われるのだ



この「Teleport Matrix」が無ければ、仲間の手助けにも敵区画への侵略にも行けない。各設備が整ったならば早めに建設しておこう。ただし、一度でも移動すると、自分の区画も敵の攻撃にさらされることとなる

プレイヤーがオフラインでも動き続ける惑星ビジター

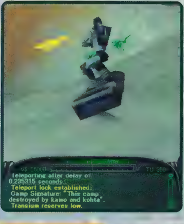
惑星ビジターでは、常に時間が進み続けています。たとえ、私たちがオフラインで違うことをしていても、ユニットの維持費は消費され続け、砲台は敵を見つければ攻撃を開始します。自分がオフラインの間に、ほかのプレイヤーが攻めてくることもあります。NEWBIE LOCKが外れた後は、オフライン時の防御にも気を配らないといけません。重要な施設は壁で囲み、周りに砲台を設置したり、自動で動くRoverというユニットにパトロールさせたりしておかないと、大変なことになるのです。



Roverに移動命令を出しているところ。基本的にRoverへ出す命令は、防衛かパトロールとなる。プレイヤーがオフラインの時にはRoverが防衛に活躍する。もちろん、何より頼りになるのは、プレイヤー同士で構成するMDNだ

隣接する区画の同企業の人と仲良くなり、MDNを構築して気を良くした私は、NEWBIE LOCKが外れた区画にちょっかいを出しに行きました。でも、すでにそこはほかのプレイヤーに破壊された後でした。ちょっと用があったので、10SIXを終わらせて、2時間後ぐらいに再び入ってみると……なんと、私の区画も攻撃されていて何も無くなっているではないですか！ 4台のパトロールRoverと2台の砲台を用意していたのに。

近くの仲間の区画も根こそぎ破壊されていました。大人数のMDNだったなら、だれかがオフラインの時に敵が来ても、自前の防御システムに加えて、そのときオンラインでプレイしているMDNメンバーの援護で撃退可能だったのかもしれませんが……。NEWBIE LOCKが外れた後の攻防は、思った以上にシビアです。仲間の多さと資源集めのうまさが、惑星ビジターで生き残るための必須条件のようです。



いざ出陣！ しかし、テレポート先の区画はすでに他勢力によって破壊された後で、メッセージが残されていた（チャット画面内）。この後、オフラインとなったチャコの基地も、防衛システムむなしく壊滅させられる

最新ベータテスト情報

●「10SIX」（セガ・エンタープライゼス）
http://www.sega.co.jp/sega/pc/10six
※本誌2000年8月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、日本に設置された専用サーバーでの無料マルチプレイが2000年8月下旬まで可能。

●「ルナティックドーン 第三の書」（アートディンク）
http://lunatic.artdink.co.jp/3rdbook/playonline.html
※本誌読者限定50名のベータテスター枠を確保。詳細は、p.074の記事に掲載しているのでチェックしてほしい。

Play Online Exclusive Review



IPX接続
ケーブル接続
モデム接続
TCP/IP接続



アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.138～p.140を参照してください。

Information

開発元	マイクロソフト株式会社
販売元	マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	オープン
OS	Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	800×600ドット 256色以上
HD容量	80MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。



スタートレック ヴォイジャー：エリートフォース

QUAKE Ⅲエンジンを使用してスタートレックの世界をリアルに再現

「STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE」は、数あるスタートレックのゲームの中で、『スタートレック ヴォイジャー』の世界を初めて題材にしたタイトルである。ゲーム中ではヴォイジャー号の船内をリアルに再現し、TVシリーズと同じ声優を起用するなど、スタートレックファンも満足のいく内容になっている。また、レベルデザインや武器もスタートレック風にうまくアレンジしてあり、初心者から上級者まで熱いマルチプレイが楽しめる、上質な作品だ。



リアルに再現されたヴォイジャー号の船内。各キャラクターの動きは、担当する俳優の動きをキャプチャーしており、実写並みのしぐさを見せる

原作を知らなくても楽しめる完成度の高い3Dシューティング

「STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE」（以下、ELITE FORCE）は、スタートレックの世界観を忠実に再現した3Dシューティングだ。ヴォイジャー号船長Kathryn Janewayの声をKate Mulgrewが担当しているのをはじめ、登場するキャラクターの声をTVシリーズと同じ俳優が担当しており、ファンにはたまらない演出が数多く見受けられる。また、QUAKE Ⅲエンジンを使っているだけあって、3Dシューティングとしての完成度も高いので、スタートレックを知らない人でも気軽に楽しむことができる。

ELITE FORCEには、シングルプレイとHOLOMATCHの、2種類のゲームモードが用意されている。シングルプレイでは、ヴォイジャー号に搭乗する精鋭部隊、ハザードチームの一員となってゲームを進める。単純に敵を倒していくだけでなく、ほかのクルーとコミュニケーションを図りながら、船の墓場と呼ばれる区域でなぞを解いていくのだ。HOLO MATCHでは、HC'S（HOLOGRAPHIC CHARACTERS）と呼ばれるBotと戦うか、インターネットやLANを介したマルチプレイが楽しめる。Botマッチでは、ゲームに参加させるHC'Sの数と強さ、使用するマップを選択することが可能なので、オフラインでも手軽にマルチプレイの練習ができる。HC'Sの動きはなかなか優秀で、5段階用意されているBotのレベルを最大に設定すると、3Dシューティングをやり込んだ人でも苦労させられるだろう。マルチプレイにもHC'Sを参加させることが可能なので、対戦相手が少ないときに便利である。

基本的にQUAKE Ⅲと同じ操作方法なので、すぐにゲームになじむことができる。また、チュートリアルも用意されていて、初心者でも短時間で操作を覚えることが可能だ。





マルチプレイでは激しい撃ち合いになることが多く気持ちいい。HC'Sとの練習でもじゅうぶん楽しめる

Information

開発元	：Raven Software社
発売元	：株式会社P&A
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：PentiumⅡ 300MHz以上
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：OpenGL対応ビデオカード
HD容量	：未定
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows 95／98対応のサウンドカード
対応API	：OpenGL
発売時期	：2000年9月予定

9種類の武器すべてがセカンダリーショットを搭載 効果的に使ってフラグを稼ぎまくれ

スタートレックを題材にしているゲームだけあって、使用できる武器はレーザーガンなど、ほとんどがSF映画に登場するものだ。登場する9種類の武器すべてにセカンダリーショットが用意されているので、18種類もの多彩な攻撃ができる。武器のエフェクトは美しく、映画のワンシーンのようで、思わず見とれてしまうほどだ。

惑星連邦やBorg船の艦内など、スタートレックの世界観をベースにしたマップが用意されており、一つ一つ丁寧に作り込まれている。しかし、グラフィックが素晴らしい分、要求されるマシンスペックも高い。美しい画面でプレイするためには、GeForce 256などのHardware T&Lに対応したビデオカードや、高クロックのCPUがあった方が良いだろう。ただし、グラフィックの設定が細かく指定できるので、多少低いスペックのパソコンでもグラフィックの質を落とせば、ゲーム自体は楽しめる。また、A3Dに対応しているため、迫力ある3Dサウンドを味わうことが可能だ。

ELITE FORCEにはサーバ検索機能が付いているので、マルチプレイでは簡単に対戦相手を見つけられるだろう。サーバーの設定には、RUN（プレイヤーの移動速度の設定）やGRAVITY（重力の強さの設定）という項目もあり、これらの設定を調整することで、同じマップでも異なった戦術が要求されるようになる。FREE FOR ALL、TEAM HOLOMATCH（チーム戦）、CAPTURE THE FLAGと、マルチプレイモードはひととおりそろっているので、対戦は盛り上がりそうだ。　（Ume_N）

グラフィック	★★★★½
サウンド	★★★★☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★★☆



HOLOMATCHで使用する自分のキャラクターの外見を、豊富なモデルとスキンの中から選ぶことができる。人間タイプのものからエイリアンまで多種多様だ



シングルプレイではムービーが随所に入り、雰囲気を盛り上げてくれる

多彩な攻撃方法を備えた武器が登場

登場する武器は、ビジュアルエフェクトが派手なものばかりで、プレイしていてそう快である。その中から、代表的な武器を4種類紹介しよう。

I-Mod



Rail Gunのように、目標が遠距離にいても一瞬で着弾するレーザーを発射する。セカンダリーショットは、通常より消費弾薬が多く威力が高い

Compound Grenade Launcher



QUAKE ⅢのGrenade Launcherに似た武器だが、セカンダリーショットは、壁などに張り付く爆弾となる

Photon Burst



Rocket Launcherに似た武器。セカンダリーショットにすると、弾の速度は遅くなるが、代わりに爆風の範囲と威力が大きくなる

Arc Welder



攻撃キーを押している間レーザーを放出し続ける。セカンダリーショットは、貫通するエネルギー弾を発射。うまく使えば、一度に複数の敵を仕留めることができる



最大16人で多彩なマルチプレイが楽しめる本格派SFシミュレーション

ダークレイン2

2Dタイプの戦略シミュレーションだった前作から一転して、迫力ある3D視点の作品となった「DARK REIGN 2」。自由な視点変更による遊びやすいシステムに加え、勝利条件の変更が可能な4種類のマルチプレイモードを備えた、完成度の高い作品となっている。

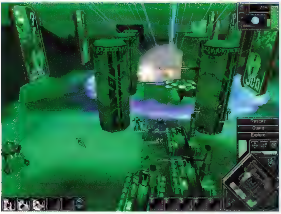
昼と夜の違いで生産効率が変化し戦略を練る楽しさが味わえる

1997年に発売されたリアルタイム戦略シミュレーションの名作「DARK REIGN」(以下、DR)が、「DARK REIGN 2」(以下、DR2)となって帰ってきた。DRは斜め上から見下ろした2Dグラフィックを使ったゲームであったが、DR2は3Dグラフィックを採用して、自由な角度から戦場を見ることが可能になった。

ゲームの進め方は、リアルタイム戦略シミュレーションのオーソドックスな流れを受け継いでいる。登場する二つの勢力“JDA”、“スプローラー”のうち、JDA側でゲーム序盤の流れを追ってみよう。首都に相当するCommand Centerを初めに建て、次に資源回収用のRefineryや兵器開発用のMotorpool、Precinctを建てる。この後、戦闘用のユニットを生産して、状況に合わせて施設のアップグレードも進めていく。このように、DR2にはリアルタイム戦略シミュレーションではおなじみの形式が採用されている。

資源回収のバランスが戦略に大きくかかわってくるのはもちろん、DRシリーズでは建物を稼働させるのに電力が必要となる。序盤はSolar Arrayを使って電力を補うが、名前のとおり太陽電池なので、夜になると供給される電力が落ちてしまう。ただし、施設をアップグレードし、資源に余裕があれば、Atomic Generator(原子力発電所)を作成して安定した電力を得ることもできる。

また、DRでは“壁”を作ることができなかったが、DR2ではレーザーで防衛線が張れるようになった。監視塔や防御塔を複数建てると、塔と塔の間にレーザーを張って、敵の侵入を防ぐことができる。レーザーのOn／Offを切り替えることが可能なので、防衛線の内側から打って出るときの障害にはならない。



戦闘ユニットは陸、海、空の3種類に分かれている。対戦相手が、どのユニットをメインに戦略を立てているかの読みも重要だ

スムーズな視点切り替えが可能 3Dの派手な戦闘シーンは必見

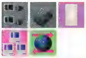
ルートを設定しての移動やユニットのグループ化、生産予約など、便利な機能がひととおり用意されているので、操作に慣れてくると効率的なゲームの進行が可能になる。戦闘中はさまざまなユニットからレーザーやミサイルが飛び交い、見ごたえのあるものとなっている。もちろん、好きな角度から戦闘を観戦することが可能だ。ぴょこぴょこ跳ね回る偵察ユニットを、視点を変えていろいろな方向から眺めているだけでも楽しい。しかし、視点の方向を変えても、画面右下のミニマップの方向は変わらないので、ユニットを移動させる際には注意が必要となる。また、標準の視点から拡大することはできるのだが、縮小することができない。そのため、遠くから自軍の配置を確認することが難しいのが気になった。

ゲームの動作環境は、3Dハードウェア アクセラレーション機能が必須になっているが、筆者が使っているIntel810でも快適にプレイできた。従って、Riva TNT相当のビデオカードがあればじゅうぶんだろう。

マルチプレイは、LANおよびインターネット対戦が可能だ。対戦可能な人数が16人と多く、AIをゲームに参加させることができるのもうれしい。しかし、日本のインターネット環境では、回線速度の制限から8名以下での対戦が適当だと思われる。

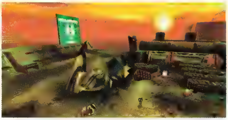
また、特殊なユニットを使用禁止にするオプションがあるなど、マルチプレイの設定も充実している。さらに、自作のマップを使用することができるので、さまざまな遊び方が考えられるだろう。マップ中央の丘を一定時間占領する“KING OF THE HILL”や、AIが操る勢力によって強固に守られた基地に、特定のユニットを移動させる“ASSAULT!”など、マルチプレイモードも多彩だ。 (葉雪静岡)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

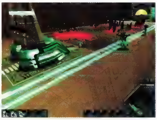


Information

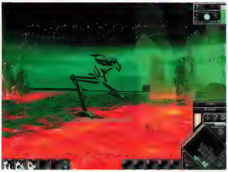
開発元	Pandemic Studios社
発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumII 233MHz以上
メモリー	64MB以上
ビデオ	3Dハードウェア アクセラレーション必須
HD容量	550MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95／98対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	2000年8月4日



全20ミッションのシングルプレイでは、美しいムービーが随所に挿入され、雰囲気を盛り上げてくれる



Camera TowerやSentinel Gun、Force Field Emitterの間には、レーザーによる防御線を張ることができる



視点を自由に移動させることができる。ただし、戦闘中に視点を動かすと、ユニットを見失う恐れがあるので気を付けよう

地形条件に合わせて多種多様なユニットが利用可能

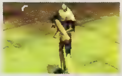
DARK REIGN 2には、陸、海、空の3タイプのユニットがあり、それぞれ異なった能力を持つ。また、HealerやSpyなど、戦況を好転させるのに重要なユニットも存在する。施設をアップグレードさせて高価なユニットを生産するか、序盤で安価なユニットを大量生産するか、それが勝負の分かれ目だ。

Construction Rig



建設ユニット。施設を建てると消滅してしまう

Guardian



歩兵。序盤から生産できるが、攻撃力が低いので防御に徹した方が良い

Bulldog



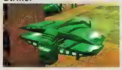
軽戦車。対人攻撃に威力を発揮するユニットの一つ

Mastiff



重戦車。攻撃力はずば抜けているが移動速度は遅く、耐久力も低い

Striker



空対地ユニット。スピードもあり、地上の敵を焼き払うのに最適である





敵艦隊との戦闘は、簡単な計算式で解決される。一度ダメージを受けると、基本的にゲーム終了時まで回復しないので、慎重にならざるを得ない。ちなみに、Pieceのアニメーションなどはなく、サウンドも短い効果音があるのみと、限界までぜい肉をそぎ落としたシステムとなっている

スタートレック：コンクエスト オンライン

次々と登場するスタートレック関連タイトル
今度はオンライントレーディングカードゲームだ

アメリカで生まれ、30年以上の歴史を誇るSF大作、『スタートレック』シリーズ。さまざまなメディアで映像化されており、ゲーム化も頻繁に行われている。そのラインアップに、また一つ新作が加わることになった。この「STAR TREK：CONQUEST ONLINE」は、カードゲームにも似たターン制のシミュレーションゲームだ。思わずにやりと笑ってしまうような細かな設定を反映したユニットが満載で、スタートレックファンであれば要チェックのタイトルである。

SF大作とトレーディングカードゲームの融合

「STAR TREK：CONQUEST ONLINE」（以下、STCO）は、壮大なスタートレックの世界を忠実に再現した、ネットワーク専用のターン制シミュレーションである。プレイヤーは、"Federation（惑星連邦）""Borg（ボーグ共同体）""Klingon（クリンゴン帝国）""Romulan（ロミュラン帝国）"という四つの陣営のいずれかを率い、宇宙船や乗組員などのユニットに指示を与えていく。各陣営は自軍の拠点となる惑星を持っていて、進撃した先の中立の星域で戦い、占領して、最終的に敵の惑星を征服すれば勝利となる。

STCOの特筆すべき点は、「マジック：ザ・ギャザリング」などに代表されるトレーディングカードゲームのシステムを採用していることだ。手持ちのPiece（ユニット）を使ってControl Group（いわゆるデッキ）を組み立て、相手のプレイヤーと1対1で戦うところなどは、まさに同じ仕組みである。そういった種類のゲームをプレイした経験のある人なら、英語であるという点を除いて、それほど戸惑うことはないだろう。

また、自分の所有するPieceを追加する方法については、いくつかのPieceがセットになったパック（中味は買うまで分からない）をオンラインで購入するという、斬新な試みが行われている。その中には必ず希少なPieceが入っており、全種類のPieceを集めるのは容易なことではない。ほかのトレーディングカードの例に漏れず、コレクターの財布泣かせとなることだろう。ゲームロビーではほかのプレイヤーとPieceのトレードができるので、これを利用するのも良い。

日本ではまだ、オンラインで決済を行うことに対しての認知度は低いが、今後はこういった形で追加ユニットや拡張キットを購入するというケースが増えるのかもしれない。

シンプル過ぎるゲームシステムと対照的な細密なユニットデータ

ゲームプレイは、Deploy（配置）／Auction（購入）／Special（アイテム使用）／Attack（攻撃）／Move（移動）というそれぞれのフェーズで、対戦している2人のプレイヤーが同時に行動を計画し、その結果を判定していくことで進行していく。Auctionフェーズではさまざまなイベントが起こり、プレイするたびに違った展開となるように工夫されている。



Pieceはさまざまなパックに入って販売されている。気になる値段は、各陣営の基本セットが$10で、ブースターパックと呼ばれる15枚程度の追加パッケージが$3となっている。これを高いと見るか、安いと見るかはプレイヤーの判断に任せよう

プレイヤーは、Deployフェーズの始めに与えられるコントロールポイントを使って、自軍の惑星にPieceを配置する。状況に応じて、アイテムを使って自分のPieceを強化したり、敵のPieceの行動を制限することも可能だ。そして、Piece自体が持つAction Pointを使って移動と攻撃を行っていく。ゲームの操作そのものはシンプルで、後はPieceに表記されている独特な能力の意味を理解すれば大丈夫。段階ごとに解説してくれるチュートリアルが用意されているので、これをひととおりプレイすれば何とかなるだろう。

1人で練習することも可能だが、対戦は基本的に専用のサーバーに接続して行う。1対1というシンプルなシステムで、1回のプレイにあまり時間がかからないこともあり、対戦相手を捜すのは容易だ。その対戦結果はランキングとしてサーバーに記録されていく。当然ながら、チャットルームにはスタートレックのファンが多く集まっており、スタートレック談義で盛り上がっているということもしばしばである。同好の士が集って楽しめるというのも、このSTCOの強みだ。

ただし、ファン以外のプレイヤーに対するアピール度は少々弱い。しかし、そもそもこういったタイトルは、原作のファンが楽しめればそれで良いものなのかもしれない。そういった意味では、このSTCOに登場する各Pieceのデータは詳しく書き込まれており、ファンなら思わずにやりとしてしまうはずだ。

（川崎政一郎）

グラフィック	★★½☆☆
サウンド	★☆☆☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★☆☆☆



自分の手持ちのPieceを確認しているところ。だんだん増えていくPieceの一覧を眺めてほくそ笑むというのが、このゲームの正しい楽しみ方なのかもしれない



ゲームは、パソコンの画面上にウインドウで表示される。まずニュースやランキングが表示され、メニューから自分のデッキ組み替えやPieceの購入をする画面へ移動する。すべての画面はシンプルながらもセンス良く統一されていて、操作しにくいのを除けば好感が持てる



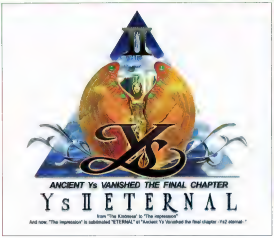
Information

開発元	：Genetic Anomalies社
発売元	：アクティビジョン
価格	：$29.99(US)
OS	：Windows 95／98／NT 4.0以上／2000
CPU	：Pentium以上
メモリー	：8MB以上
ビデオ	：800×600ドット、16ビットカラーが表示可能なビデオカード
HD容量	：30MB以上
CD-ROMドライブ	：—
サウンド	：—
対応API	：—
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

スタートレックとは

STCOでテーマとなっているスタートレックとは、1966年にアメリカでテレビ放映が開始されて以来、今でも続編が制作されているSFドラマの長寿シリーズである。人間とは何かということを考えさせられるような物語が魅力で、世界各国にファンが存在する。しかし、日本ではほかの国に比べて人気が高いとは言えず、少々残念である。最近は、CS放送などで積極的に放映されているので、今後はそんな状況も変わってくるかもしれない。もしも、これからスタートレックの魅力に触れてみようというなら、まずは最初に9作ある映画を鑑賞してみるのがお手軽だ。

最新技術によって新たな生命を吹き込まれた国産RPGの名作



イースⅡ エターナル

日本のパソコンゲーム史上にさんぜんとその名を輝かせる、名作アクションRPG「イース」シリーズ。1998年に「イース エターナル」としてリメイクされた第1作目に続き、今回はシリーズ中最も人気が高かった「イースⅡ」が、最新のビジュアルエフェクトとハイクオリティーなサウンドを伴って、われわれの前に再び登場することとなった。それが「イースⅡ エターナル」だ。

前作の優れた部分をそのまま受け継いだシンプルなゲームシステム

「イースⅡ エターナル」(以下、YsⅡE)は前作「イースエターナル」同様、フィールドを見下ろすスタイルのアクションRPGとして仕上げられている。プレイヤーが操るのは、シリーズ共通の主人公である赤毛の冒険者、アドル・クリスティンだ。物語は、前作での決戦の直後、彼が“イース”の地に到達したところから始まる。この地で最初に出会うことになるのが、リリアという名の少女。アドルは、リリアの母から彼女が重い病に侵されていることを聞かされ、彼女を助けるために必要な薬の材料を求めて、冒険へ出発することになる。

YsⅡEの基本的なゲームの進め方は、前作とほとんど変わっていない。敵と戦って得た経験値でレベルを上げ、迷宮やフィールドを探索して必要なアイテムを獲得し、次なる冒険の舞台へと進んでいく仕組みになっている。その冒険の最中に発生する各種のイベントやなぞ解き、そして、巨大なボスキャラクターとの戦いを突破していくことで、新たなストーリーが展開していくのだ。

敵との戦闘では、装備した武器による直接攻撃がメインになる。剣を振るなどの細かな操作は必要なく、アドルを操作して敵に体当たりしていけば、接触した瞬間に自動的に攻撃を加えてくれるようになっているのだ。このあたりの操作方法は手軽で、ゲーム初心者も気軽に楽しむことができるだろう。



主人公のアドルを次第に慕うようになる、ヒロインのリリア。この2人がどんな関係になっていくのか、これもストーリーの大きな魅力の一つである



体当たりすればOKという単純な戦闘システムだが、アドルが剣を振るアクションもきちんと描写されている。イースシリーズらしく細かい部分にまで工夫が凝らされているのだ

YsⅡEになって新たに加わった要素としては、魔法の存在が挙げられる。各地に隠された魔法のつえを発見し、装備することによって、プレイヤーは魔法を使用できるようになる。魔法には遠距離から敵を攻撃できるファイアや、周囲を明るく照らし、暗いダンジョン探索などの手助けをするライトなど、さまざまなものが用意されている。これらを臨機応変に活用していくことが、YsⅡE攻略の近道だ。

オリジナルのイースⅡをプレイ済みでもじゅうぶん満足できるアレンジ内容

実際にプレイしてみた素直な感想は、とにかく“快適”の一言である。操作の軽快さと、さくさく進むテンポの良いプレイによって、ぐいぐいとストーリーに引き込まれていくのだ。難易度も3段階から選択できるようになっており、アクションゲームは苦手という人でもまったく問題ない。抜群に優れた操作感と、ESAYモードの存在によって、最大の魅力であるストーリーの面白さをだれでも体験できるようになっているのが、何ともうれしい配慮だ。



左がヒロインのリリア。会話イベントでは、キャラクターが大きく表示されるビジュアルアップシーンもふんだんに用意されている

また、忘れてはならないのが、ゲームを盛り上げてくれるBGMと美麗なビジュアルエフェクトの数々である。特に、BGMはイースの人気の一端を担う重要な要素であり、ファンであれば当然気になる部分だが、前作以上にアレンジがパワーアップされ、新旧のファンが共に満足できる仕上がりになっている。

正直なところ、オリジナル版をプレイした経験のある筆者としては、ストーリーやなぞ解きの大部分が分かっているだけに、物足りなさを感じるのではないかと予想していた。しかし、シナリオには新たに練り直され、付け加えられた部分も多く、新作を手にしたときのように新鮮な気持ちでプレイすることができた。もともと持っていた良さをそのまま継承しつつ、現代に通用する演出を加え、見事に生まれ変わったYsⅡE。近年の肥大傾向にあるほかのRPGと比べるとかなりシンプルな内容だが、アクションRPGの面白さを凝縮させたその内容は、きっと多くのユーザーを魅了することだろう。　　　　（曽我部悦承）

グラフィック	★★★½☆
サウンド	★★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★☆



雪などの気候の変化や、魔法の派手なエフェクトが画面を彩る。すべて最新の技術で作り直されており、見た目も美しい

イースシリーズの残した功績

オリジナル版のイースⅡが発売されたのは、12年前の1988年。その前年に発売されたイースの続編として、イースⅡは世に送り出された。この2作品は、ひたすら難易度が高くなる傾向のあった当時のアクションRPGというジャンルにあって、“物語を楽しむ”ことに重点を置いて作られており、この姿勢が以降のゲーム業界に与えた影響は計り知れない。なお、イースとイースⅡは、本来は1本のゲームとして構想が練られていたものの、その巨大なボリュームと容量などの諸事情から、二つに分けて発売されたと言われている。つまり、両方の作品をプレイして、初めて一つのストーリーが完結する、ということである。ということで、YsⅡEをプレイするときには、イースエターナルをまずプレイしておくことをお勧めする。

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

CD-ROM版

開発元	日本ファルコム株式会社
発売元	日本ファルコム株式会社
問い合わせ先	日本ファルコム ユーザーサポート 042-527-6501
価格	オープン
OS	Windows 95／98／2000
CPU	Pentium 200MHz以上(PentiumⅡ 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	640x480、256色およびHigh Color表示可能なビデオカード
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	CD-DA(BGM)、DirectSoundに対応したPCM音源(22KHzWAVE[効果音])
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

DVD-ROM版

価格	オープン
OS	Windows 98／2000
CPU	PentiumⅡ 266MHz以上(PentiumⅡ 300MHz以上推奨)
DVD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectSoundに対応したPCM音源(44.1KHzWAVE[BGM]、22KHz WAVE[効果音])



スタートレック クリンゴン アカデミー

CD6枚組の大ボリュームで超巨大戦艦同士の戦いを完全再現

2000年夏は『スタートレック』関連のゲームが数多くリリースされるが、その中でもこの「STAR TREK: KLINGON ACADEMY」はグラフィックの完成度が非常に高く、数百人が搭乗する巨大戦艦を映画以上の迫力で再現している。フェーザー砲やフォトン魚雷が飛び交い、パーツ単位で炎上する爆破シーンなど、トレッキーなら泣いて喜ぶ演出が満載だ。

超巨大宇宙戦艦を完ぺきに再現 船体の爆発シーンは必見

「STAR TREK:KLINGON ACADEMY」(以下、KLINGON ACADEMY)は、スタートレックの世界を題材に、宇宙空間でのスターシップ同士の戦いを再現した、スペースコンバットシミュレーションだ。主役はゲームタイトルのとおり、あの好戦的な種族Klingonとなっている。ゲーム中の時代設定は、映画『スタートレックⅥ 未知の世界』よりも少し前で、プレイヤーは戦闘民族Klingon人のエリートコマンダーとなり、内戦の混乱を収拾させるべく、カリスマ的指導者Chang将軍の下でさまざまなミッションにチャレンジしていく。シングルプレイのミッションは30程度用意され、豪華なムービーシーンを6枚のCD-ROMに満載している。

1999年11月号のレビューで、「STAR TREK:STARFLEET COMMAND」(以下、STARFLEET COMMAND)を紹介したが、こちらは3人称視点でスターシップを眺めながら操作する、箱庭的なゲームであった。一方、今回紹介するKLINGON ACADEMYは、同じスペースコンバットシミュレーションではあるが、ゲームは1人称視点で進行。しかもグラフィックエンジンの出来がなかなか良好で、例えば、敵のスターシップに接近すれば、船体のマーカーや模様が細部まで描画されているのがよく分かる。またダメージを食らえば、その個所が爆発炎上し、装甲版が宇宙空間に四散、船体の骨組みがあらわになる、といった凝りようだ。これらの演出によって、STARFLEET COMMANDと比べて、戦闘時の迫力が格段に増している。



追へいで姿を消していたRomulan艦が突然、後方から出現。猛攻撃を受け、船体の左側が大爆発する。装甲版が派手に飛び散り、船体の骨組みが露出。かなり美しいビジュアルエフェクトだ

操作コマンドは複雑だが 映画と同じ雰囲気が楽しめる

プレイヤーは大型艦の艦長として、エンジニアや砲手に指示を与えつつ戦っていくわけだが、この際、操作コマンドはすべて数字キーで行うようになっているのが特徴的だ。各命令が系列ごとに整理されているため、慣れれば、テンキーを使って電卓のようなキー操作で命令を与えることができる。映画でも、クルーが電卓のようにキーをはじいてコンピューターを操作していたが、この雰囲気をゲームでうまく表現しているといえる。

ただし、注意してほしいのが、このゲームはあくまでシミュレーションであり、アクションやシューティングのように操作が単純ではないということだ。基本的なゲームシステムが複雑で、例えば、シールドのエネルギーコントロール、損傷個所の修理、艦内状況の把握など、ゲーム中に管理しなければならないことが結構多い。最初に基本的なシステムを理解するまでが大変だが、逆にそれだけスタートレックの世界をち密に再現しているあかしでもある。弊誌の付録CD-ROMにマルチプレイ専用デモを収録しているので、興味があれば取りあえずこれをプレイしてみてほしい。練習ミッションを選択すれば、ナレーションに従ってKlingon艦の操縦を覚えることができる。

ただ、複雑なシステムと300ページ近い英語マニュアルの壁で、やや敷居が高いゲームなのは確かだ。よほどスタートレックが好きで、ドラマの設定に精通した人でないと、途中で投げ出してしまうかもしれない。個人的には、Klingon人の声を銀河万丈氏(テレビシリーズのKlingon人を演じる声優)に吹き替えしてもらった日本語版が、心底欲しくなった。(三須隆弘)

グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★☆☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆

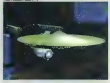
マルチプレイでは Klingon以外の 陣営でも戦える

マルチプレイでは、Klingon艦だけでなく、あのエンタープライズ号でおなじみの惑星連邦の戦艦や、プラズマ光子魚雷を装備したRomulan艦なども選択できる。各艦船の能力バランスは原作に忠実で、スターシップは軽量級から重量級まで豊富に選択できる。また、戦闘フィールドは、レーダーをかく乱するガス状星雲、機動力を奪う小惑星帯、重力場を発するブラックホールなどが用意されている。

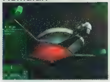
Klingon



惑星連邦



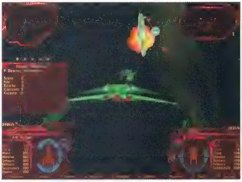
Romulan



体験版

Information

開発元	14°East社
販売元	Interplay Productions社
価格	$47.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumⅡ 233MHz以上(PentiumⅡ 450MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	ビデオメモリー8MB以上を搭載したDirect3D対応ビデオカード
HD容量	500MB以上
CD-ROMドライブ	12倍速以上
サウンド	DirectX対応サウンドカード(Dolby Surround対応)
対応API	Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)



視点を変更して、自艦を3人称視点で眺めることもできる。ただし、この視点ではややプレイしづらくなる



Klingon艦のヘッドアップディスプレイの色は赤だが、惑星連邦だと青になる。状況を報告するクルーの声やBGMなども変化し、ゲームの雰囲気が大きく変わる

SL Simulator 蒸気機関士

SLシミュレーター 蒸気機関士

パソコンの高度な表現力を生かしてSLの複雑な動きをビジュアル化

「SLシミュレーター 蒸気機関士」は、静岡県の大井川鉄道を走るSLをモデルにしたトレインシミュレーターだ。ゲーム内容は「電車でGo!」に似ているが、Hardware T&Lなど最新の3D技術を駆使したグラフィックに関しては、国産タイトルとして最高レベルのクオリティーを持つ。鉄道ファンだけでなく、GeForce2 GTS搭載カードのユーザーにもプレイしてみてほしいタイトルだ。



画面下に表示されているのが、SLの運転に必要な機器の一覧だ。電車と違って、多くの装置や計器を使わなくてはならない

自分が運転するSLが疾走する様子を複数の視点で観賞できる

静岡県の金屋から千頭まで、大井川に沿って走る大井川鉄道。その大井川鉄道で毎日運行しているSLを忠実に再現したトレインシミュレーター、それがこの「SLシミュレーター 蒸気機関士」(以下、蒸気機関士)だ。トレインシミュレーターといえば、「電車でGo!」シリーズや「TrainSimulator」が挙げられるが、どちらも運転席から前方を眺めながら、電車を時刻表どおりに運行することを目的としており、残念ながら自分が乗っている電車が走っている様子を眺めることはできない。蒸気機関士も、SLを時刻表どおりに運転するのが目的だが、SLを外部から眺めることができるという、ほかのトレインシミュレーターにはない大きな特徴がある。

そのほか、大井川鉄道で実際に走行しているSLの姿を細部まで忠実にモデリングし、車輪の動きをはじめ、SLが疾走する様を3Dグラフィックで細部まで再現している。大井川鉄道の沿線風景も同様で、美しい自然の中を勇壮に疾走するSLの様子は、実写映像と比較してもまったく遜色(そんしょく)がないほどクオリティーが高い。また、マルチアングル機能により、さまざまな角度からSLが走る姿を眺めることができる。さらに、カメラの位置は決められた場所だけでなく、マウスで自由に変更できるようになっている。

トレインシミュレーターとして重要な要素となる、SLの操作系の再現にも手が抜かれていない。SLは、かまで火をたいて水をふっとうさせ、その蒸気をシリンダーに送って車輪を回転させているため、当然ながら、運転方法が電車と異なる。例えば、SLの前進や後退の制御は、蒸気をシリンダーに送るタイミングを変えることによって行う。具体的には、蒸気圧が下がったら給水して蒸気を作ったり、かまに石炭を加えたりする。蒸気機関士では、そういったSL独特の運転方法を細部にわたって忠実に再現しており、まさに本物を運転しているような感覚でプレイできる。

ただし、SLの運転方法は電車よりもやや難しい。慣れないうちは、蒸気を使い過ぎて走れなくなってしまうこともしばしばある。そのため、一部の操作を自動化することで、初心者でも簡単にプレイできるように配慮されている。

快適にプレイするには Hardware T&L対応ビデオカードが必須

蒸気機関士は、Hardware T&Lをサポートとした初の国産タイトルである。逆に言えば、それだけグラフィックの処理が重いということでもあり、快適にプレイするにはかなりのマシンパワーが必要となる。

ゲームの推奨動作環境は、CPUが600MHz以上のPentiumIIIまたはAthlonで、ビデオカードはHardware T&Lをサポートしたものとなっている。これだけのスペックがあれば、ほぼすべてのゲームが快適に動作するため、蒸気機関士がどれだけ負荷の高いゲームかが想像できるだろう。これは、SLや風景の表現に多数のポリゴンが使用されていることに加え、3Dグラフィックの描画処理として、透明処理、光沢処理、複数の光源処理、3Dオブジェクトのぶれを再現するモーションブラー(対応予定)などが使われているからだ。

もちろん、ビジュアルのクオリティーを落とせば、パフォーマンスの低いマシンでもプレイ可能だが、それではこのゲームの魅力が損なわれてしまう。Hardware T&Lに対応したビデオカードがあれば、Celeron 300A MHz程度でも何とかなるので、プレイ時にはGeForce 256またはGeForce2 GTSを搭載したビデオカードを用意することをお勧めする。ちなみに、Windows 2000のマルチスレッド環境にも対応しており、マルチプロセッサーマシンではさらに高いパフォーマンスが発揮できるようになっている。

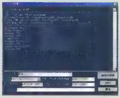
動作環境は非常にシビアなゲームだが、そのリアルな3Dグラフィックや本物さながらの操作性は、SLファンやトレインシミュレーターファンを満足させるだけのクオリティーを持っている。

(ユービック・コンピューティング 平澤寿康)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★½
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

SL BENCHを使って自分のマシンのパワーを診断

SL BENCHは、蒸気機関士の描画エンジンを使ったベンチマークソフトだ。蒸気機関士のデモを動作させて、フレームレートやポリゴン表示能力などを測定することができるが、CPUの動作周波数が低かったり、Hardware T&Lをサポートしていないビデオカードを使ってテストすると、フレームレートが極端に低くなる。同ベンチマークソフトは、スマーツジャパンのホームページ(http://www.smarts.co.jp/)からダウンロードできるため、ソフトを購入する前に、自分のマシンでテストしてみるのがいいだろう。ただしSL BENCHは、ベンチマークテストとしての用途を重視して、負荷をやや高めに設定している。



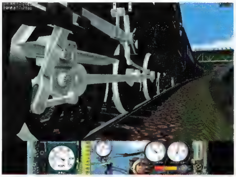
PentiumIII 800MHzとSPECTRA 7400DDRを搭載したマシンでテストしたところ、800×600ドット、16ビットカラーの場合、フレームレートが17fpsしか出なかった

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

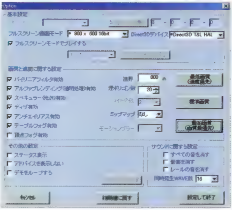
※将来、マルチプレイをサポートする予定

Information

開発元	有限会社テクニカル・アーツ
販売元	株式会社スマーツジャパン
問い合わせ先	株式会社スマーツジャパン 054-203-2210
価格	1万800円
OS	Windows 98/2000
CPU	Celeron 400MHz以上
メモリー	128MB以上
ビデオ	DirectX 7.0対応ビデオカード(Hardware T&L対応カードを推奨)
HD容量	50MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応サウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中



SLや客車はもちろん、大井川周辺の風景も忠実に再現されている。最大解像度は1600×1200ドットだが、800×600ドット程度でもじゅうぶん楽しめる



オプション設定で、解像度の変更や各種ビジュアル効果のオン/オフが設定できる。グラフィックの描画が重いと感じたら、ビジュアル効果をオフに設定すればよい



名作ホラーゲームが進化し
乗りがいい3Dアクションとなって登場

デビルインサイド

完全日本語版

「デビルインサイド」は、ホラーを題材とした3Dアクションだ。ホラーゲームの定番ともいえるスタイルのゲームだが、実は、このジャンルの草分け的な存在となった「ALONE IN THE DARK」の開発者が放つ注目作である。

快適な操作性を実現した抜群に遊びやすい作品

「デビルインサイド」は、名作「ALONE IN THE DARK」(以下、AID)の開発者が手掛けた3Dアクションだ。しかし、AIDの続編ではなく、完全に独立したゲームとなっている。そのため、AIDをプレイしていなくても問題なく遊べることを、最初にお伝えしておく。

筆者がゲームをプレイする前に最も気になっていた点が、操作性である。AIDはカメラが固定されていたため操作しづらく、場面が変わるたびに、主人公の位置と向きを確認しなければならなかったからだ。しかし、デビルインサイドの操作は「QUAKE」に近いものとなっている。主人公の背後からの視点で、マウスを使って好きな方向が向けるようになっており、キーボードの矢印キーを使って移動する。このため、非常に操作しやすくなっている。また、戦闘シーンでは、中ボスクラスの敵を倒すとスローモーションとなる演出を取り入れており、迫力が増している。

操作性が非常に高いため、モンスターの頭や足に狙いを定めて攻撃できるのがポイントである。モンスターたちは腕を撃つと武器を落とし、足を撃つとその場で動けなくなる。そして、頭を狙えば一撃で倒すことができる。ちなみに、スプラッターな描画が苦手な人のために、パスワード入力式のペアレンタルロック機能が用意されている点は親切だ。



トイレで用を足しているモンスター　。近づくデイブに驚き、襲い掛かってくる。思わずにやりとしてしまう演出だ。ちなみに、ここには、屋敷の秘密を解くかぎが隠されている

2人のキャラクターを使い分けながらなぞを解く

主人公のデイブは、魔女ディーバに変身する能力を持っている。この2人を切り替えながら、アイテムを探し、モンスターを退治して、屋敷内を進むことになる。

2人はそれぞれ違った能力を持っている。デイブはさまざまな武器を入手、使用できる。そのため、武器に合った弾丸の補給が優先事項となる。一方、ディーバは魔術を使いこなせるのだが、弾丸の代わりとなる魔術に必要なエネルギーを入手しなければならない。ディーバは、倒したモンスターの魂を吸い込んで、魂を地獄に送り返すのが役目で、この時に、エネルギーを補給することができるのだ。また、拾った書物やアイテムにより、新しい魔術を覚えることが可能となっている。

トラップを攻略する場合、デイブもしくはディーバ、どちらかでなければ解除できない点もポイントだ。攻撃能力だけでなく、探検においても2人のキャラクターの切り替えがクリアのかぎとなっている。

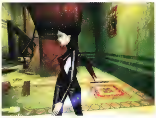
ゲームの流れは、基本的に隠されたアイテムを見つけだし、それを使って先に進むというスタイルである。面白いのが、ゲーム中に突然表示される、くせ者司会者ジャック・T・リッパーとデビルインサイドを「史上最悪の低俗番組」と批判するアンジェリーナ・アクセルロッドなどのコメント。ゲーム中に茶々を入れてくるのだが、おかげで、単調になりがちなプレイを乗りの良いものにしている。

明るい雰囲気のゲームなので、怖さや不気味さはあまりないが、「バイオハザード」ファンならぜひプレイしてみてほしいゲームだ。　(オリハラコウジ)

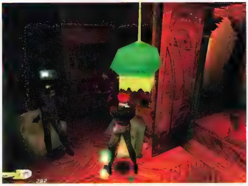
グラフィック	★★★★☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★☆☆☆
総合評価	★★★☆☆



シャドウゲートを探索する主人公の姿は、ライブ中継されている。このへんのセンスは、なんとなくALONE IN THE DARKと共通している



セクシーな魔女ディーバ。司会者ジャック・T・リッパーもその魅力にはかなわないようだ。デイブの姿の時に屋敷の中のペンタクルに触れることで、この姿に変身できる



モンスターは主人公だけでなく、カメラマンをも襲う。もちろん、カメラマンの命も主人公が守ってあげなければならない

デビルインサイドのストーリー

ホラーと超常現象専門のケーブルTVネットワークWWWL@は、西海岸で最も人気のあるライブ番組「デビルインサイド」を放送している。プレイヤーは番組のレポーターとして、番組の視聴率を上げなければならない。そして、今夜のレポートは、処刑された連続殺人鬼ナイト・ハウラーが、邪悪な霊魂と共に取り憑いたと言われるシャドウゲート屋敷で行われる。しかも、目的はモンスターたちの魂を地獄に送り返すこと。もちろん失敗すれば、主人公デイブの命はない。このとんでもないレポートが、司会者ジャック・T・リッパーの進行の下、全米にライブ中継されるのだ。



危険な任務ゆえ、レポーターが命を落とすこともある。それでも、番組は続くそうだ……

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Cryo Interactive Entertainment社
販売元	株式会社マイピック
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium II 266MHz以上 (Pentium II 400MHz以上推奨)
メモリー	64MB
ビデオ	16ビットカラーに対応した4MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	2000年8月25日発売予定

特別企画 ゲームクリエーターが心酔した

映画・コミックの世界

映画やコミックを題材にしたゲームは、これまでに数多く制作されている。独創的な世界観、スリリングなストーリー、個性あふれるキャラクターなど、さまざまな魅力を備えた映画やコミックは、ゲームクリエーターに格好の材料を提供し、彼らを魅了してきたということが言えるだろう。この特別企画では、ゲームの原作に焦点を当て、その世界観やストーリーについて紹介する。また、原作に関連するビデオやフィギュアについても取り上げているので、これらを入手して、ゲームの奥深い世界を楽しんでもらいたい。

文／奥谷海人、おしぐち　たかし、シュンドウ、三須啓弘(50音順)

TITAN A.E.

☆ MOVIE ☆

8月上旬に公開されるSFアニメーション映画『タイタンA.E.』。2Dのアニメーションと3DのCGIを融合させたユニークな映像が特徴で、SF映画の新しい方向性を示す作品に仕上がっている。

時は西暦3028年、銀河系に進出していた人類は、高い知能を持つエイリアン種族"ドレッジ"に遭遇する。彼らとの戦いにおいて敗戦が濃厚となり、人類は唯一の希望を"タイタン号"という宇宙船に託した。しかし、タイタン号が地球から脱出した直後にドレッジによって地球が破壊され、生き残った人類は宇宙空間を流浪する民として生きることを強いられる。

そして、地球が消滅してから15年後、主人公"ケール"に運命的な出会いが訪れる。父親の形見である指輪が人類救済の秘密を握るタイタン号の行き先を示すという事実を知らされるのだ。ケールは、ワルキューレ号(宇宙船)の船長"コルソ"や美人パイロット"アキーマ"などの乗組員と共に、タイタン号を探し出す宇宙の旅に出発することになる。

この作品における壮大なSFアクションシーンは、見る者に衝撃を与えるだろう。特に、CGIで製作された地球壊滅のシーンと、タイタン号の所在を突き止める際のアクション満載のチェイスシーンは必見である。なお、アメリカのDark Horse Comics社からこの映画を題材にしたコミックが発行されているほか、小説、トレーディングカード、チョコレート菓子など、さまざまな関連商品も発売されている。



Information

20世紀フォックス映画配給　8月上旬公開
監督：ドン・ブルース、ゲイリー・ゴールドマン
声の出演：マット・デイモン(ケール)、ビル・プルマン(コルソ)、ドリュー・バリモア(アキーマ)ほか



FIGURE



TITAN A.E.のフィギュアは、ケール、アキーマといった主要な登場人物のほかにも、さまざまな種類が発売されている。これはクイーンドレッジで、体長は約23cmである

★ GAME ★

この作品では、映画と同じように、ドレッジに支配された宇宙世界で生き残りをかけた人間の挑戦がテーマとなっている。タイトルにある"A.E."は"After Earth"を略したものであることから、このゲームの雰囲気がつかめるだろう。

プレイヤーは主人公のケールもしくはアキーマに扮することになる。3人称視点でプレイするようになっており、ゲーム内容はアクションアドベンチャーとアーケードタイプのフライトシューティングが融合したものである。ムービーシーンにおいて、映画で使用されている映像技術が導入されている点が魅力だ。　　（奥谷海人）

TITAN A.E.
ジャンル：アクションアドベンチャー
プラットホーム：PS
開発元：Blitz Games社
アメリカ
発売元：Fox Interactive社
発売時期：2000年第4四半期
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：シングルプレイのみ



プラットホームに関しては、Windows版=PC、Mac版=Mac、Dreamcast版=DC、PlayStation版=PS、SEGASATURN版=SS、アーケード=ACという略称で表記した

X-MEN

☆ COMIC ☆

今、アメリカンコミックスで最も売れている作品がこの『X-MEN』である。日本では1990年代の初めにアニメがテレビ放映され、アメリカンコミックスブームを巻き起こした。現在発行されている関連タイトルは、『UNCANNY X-MEN』『X-FORCE』など12タイトルにも及ぶ。

“X-MEN”とは、若いミュータント（突然変異体）たちのチーム名の総称である。1960年代にこの作品が登場したとき、ミュータントチームは創設者であるエグゼビア教授を含め、サイクロップス、エンジェル、マーヴェルガール、ビースト、アイスマンというわずか6人の所帯だった。最初はストーリー内容がマニアック過ぎたためか、あまり売れなくて一時期休刊していたこともある。

しかし、1970年代後半に新メンバーが投入されたことで人気が出始め、1980年代からメンバーが増えるに従ってチームが続々と出来上がって世界観も広がり、1990年代初頭には不動の人気を築いた。新規に参加したメンバーの中には、人気を集め、独立してシリーズ化されたウルヴァリンのようなキャラクターもいる。超能力を持つために、人類から敵視された上に不当な差別を受け、虐げられながらも人類と共存する道を模索して苦悩する若者たち。このような“いい子ちゃん”的なX-MENのイメージを、ウルヴァリンは一新した。いつも煙草をくわえ、過激な言動でわが道を行くというスタイルでありながら、それでいて結構情に厚いナイスガイ！　最初はまさしく“アナグマ男”みたいないでたちだったのが、人気が出るに従ってどんどんカッコ良くなり、日本で9月に公開される映画『X-メン』でもいちばんおいしい役どころになっている。このような役でも、読者の反響が良ければ積極的に独立させ、新たなる世界を構築する自由な創造性がアメリカンコミックスの魅力である。　　（おしぐち　たかし）

『X-メン』



20世紀フォックス映画会社の配給で、9月中旬に公開されるアクション映画『X-メン』のワンシーン。監督は『ユージュアル・サスペクツ』『ゴールデンボーイ』を手掛けたブライアン・シンガーである

『エックス-メン アンコール 1』



X-MENの初期の2巻分を収録した復刻版コミック。日本語に翻訳されており、価格は1,800円。発行元は小学館プロダクションだ

FIGURE



映画版ウルヴァリンのフィギュアは、日本の有名トイショップで購入できる。体長は約15cm、価格は1,600円程度である

★ GAME ★

カプコンは、コミック「X-MEN」に関連するゲームを数多く制作してきたことで知られているが、最初に開発したタイトルは格闘ゲーム「エックスメン チルドレン オブ ジ アトム」（ACが1995年に登場、SS版もあり）である。一見したところ、同社が得意な2D格闘ゲームの様式をそのまま取り入れたように見えるが、抜群のスピード感や、ハイジャンプ時に縦スクロールするステージなど、X-MENのキャラクターの個性を遺憾なく発揮する新システムが導入されている。この作品で手ごたえを感じたのか、続く「マーヴル・スーパーヒーローズ」（ACが1997年に登場、PS／SS版もあり）、「エックス・メン VS. ストリートファイター」（ACが1997年に登場、SS版もあり）などにも同システムは採用された。そして、スパイダーマンなどのマーヴルキャラクターも登場する「マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター」（ACが1998年に登場、SS／PS版もあり）、最新作「マーヴル VS. カプコン 2 ニュー エイジ オブ ヒーローズ」にも継承され、さらに進化している。　（シュンドウ）

マーヴル VS. カプコン 2 ニュー エイジ オブ ヒーローズ
ジャンル：格闘
プラットホーム：AC／DC
開発元：カプコン
発売元：カプコン
発売時期：発売中
ネットワークサポート：あり



SPAWN

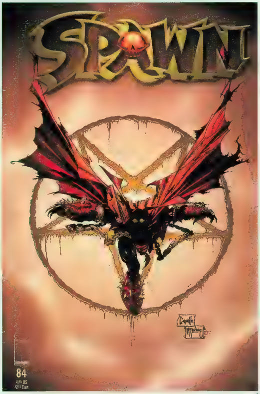
★ COMIC ★

『SPAWN』は、1990年代のアメリカンコミックスの代名詞となった作品である。日本で1994年ごろから盛り上がったアクションフィギュアブームは、インディーズ色が強く、チープな玩具だったアメリカンコミックスのキャラクター人形を、最新ファッションアイテムの一つとして認知させた。そして、プレミア性が高まったSPAWNのフィギュアは、若者たちのステータスとなった。SPAWNは、この集合的な価値観の原動力だったのだ。

この作品は、アメリカンコミックスの大手出版社"Marvel"に在籍した数人の看板作家が1991年に独立し、自分たちのスタジオを設立した後に刊行したコミックタイトルの一つである。原作者のTodd McFarlaneは、独特のデフォルメ(誇張)を多用したタッチで描かれたコミック『SPIDER-MAN』の作者として抜群の知名度があり、SPAWNが始まったときはSPIDER-MANのキャリアを背負っていた部分がある。しかし、何者にも依存しない孤高のヒーロー(主人公)を描いたSPAWNは、シンプルなストーリーラインが読者から支持を得て、人気タイトルとなっていった。そして、コミック出版と並行してMcFarlaneが自ら始めたSPAWNのアクションフィギュアシリーズは、コミックの一般的な知名度を高めた。既存のアクションフィギュアとはまったく異なるプロポーションやディテールによって、アメリカ玩具業界で革命を起こしたのである。つまり、McFarlaneはコミック界と玩具界という二つの世界で革命を成功させたことになる。

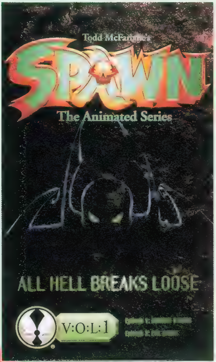
日本においても、アクションフィギュアブームと共に、SPAWNのコミックが翻訳版コミックとしては異例のベストセラーになった。2000年の夏には、アメリカのオリジナルシリーズが創刊100号を迎える。この節目に、さらなる展開が準備されているそうだ。 (おしぐち たかし)

『SPAWN 日本語版26巻』

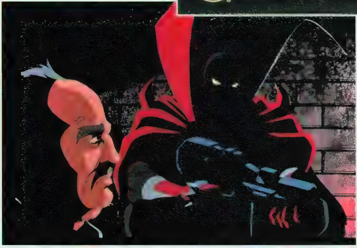


7月27日に発売される最終巻の表紙である。価格は1,900円。発行元はメディアワークス

『SPAWN』

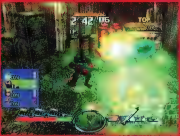


SPAWNのアニメはビデオでレンタルされており、字幕版と吹替版の2種類がある。発売元はカルチュア・パブリッシャーズ(レンタル版のみ発売)



★ GAME ★

カプコンは、SPAWNを題材にした3Dの対戦ゲームを制作した。すでにゲームセンターで稼働中なので、実際にプレイしてもらいたいが、注目してほしいのは、2000年夏に移植が予定されているDC版の方である。この作品では、KDDのマッチングサービスを利用したネットワーク対戦が可能なのだ。対戦できる人数は、最大8人までである。選択できるキャラクターは、デフォルトでSPAWNを含めた11人。さらに、ゲームの進行によって選択できるキャラクターは続々と増えていくという。AC版にはない、DC版ならではのボリュームが期待できるだろう。 (シュンドウ)



SPAWN IN THE DEMONS HAND

ジャンル：アクション
プラットホーム：AC／DC
開発元：カプコン
発売元：カプコン
発売時期：2000年8月10日（DC版）
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ：あり

HEAVY METAL F.A.K.K.2

☆ COMIC ☆

アメリカンコミックスの出版は、基本的に1タイトルで1冊という刊行スタイル。日本のような雑誌形態のコミック誌というのはほとんど無い。唯一、1970年代から複数の作品を掲載するアンソロジーコミックとして刊行され続けているのが『HEAVY METAL』だ。もともとは、メビウス、エンキ・ビラルなど、ヨーロッパの作家たちの作品を掲載していたフランスのコミック誌『メタル・ユフラン』の英語版として刊行され、ヨーロッパのコミック手法をアメリカに、そして世界に普及させた。ヨーロッパのコミック中心から、いつしかアメリカのアンダーグランド系の作家中心になり、さらに近年は再びヨーロッパのコミック中心の編集になっている。そうしたヨーロッパ色が濃厚な作品群の中、『HEAVY METAL F.A.K.K.2』はアメリカ側のオリジナル企画。コミック作家であり、シナリオライターのケビン・イーストマンのファンキーな宇宙冒険ストーリーを、イギリスのトップアーティスト、サイモン・ビズリーがデザインした作品である。サイモン・ビズリーは、シルベスター・スタローン主演の映画『ジャッジ・ドレッド』のジャッジ・ドレッドとバットマンが共演するコミックで、世界的な注目を集めた作家。ビズリーほど、日本をはじめ世界中のクリエーターたちの注目を集めている作家はほかにいない。整った色使いを基調としながら、自在なデフォルメによって迫力のある画面を仕立てる彼のアートワークには、だれもが魅了されることだろう。実は、ビズリーのアートワークは『HEAVY METAL』が創刊時に世界に向けて発信したヨーロッパコミックのテイストを巧みに取り込んでいる。そのため、『HEAVY METAL F.A.K.K.2』は、ヨーロッパ圏とアメリカ圏の文化融合でもあるわけだ。ビズリーの人気とひたすらリンクした作品でもある。

（おしぐち　たかし）

『HEAVY METAL F.A.K.K.2 MOVIE SPECIAL』



ハードカバーの限定バージョン。価格は$19.95。コミックのほかに映画版の設定スケッチなどの資料も収録されている

FIGURE



HEAVY METALの公式サイト（http://www.heavy-metal.net/）では、フィギュアも販売されている。大きさ約10cmのフィギュアは$12.99で購入可能だ（送料は別）

☆ MOVIE ☆

1981年に公開された映画版『HEAVY METAL』は、性的な要素を随所にちりばめた、未来型のハードボイルドアドベンチャーだ。その続編が、20年近くたって再び制作されることとなり、『HEAVY METAL 2000』というタイトルに決定した。"F.A.K.K."とは、Federation Assigned Ketogenic Killzoneの略であり、有害な疫病に汚染された危険地帯のこと。このエリアで確認された人影はいや応なしに射殺されているのだが、一方ではベルフェゴリアンと呼ばれるミュータントたちが生息している。彼らミュータントを解放する救世主としてあがめられる女戦士が、主人公であるジュリア・スターストレイダーなのである。（奥谷海人）

『ヘヴィメタル コレクターズ・エディション』



価格：3,800円
発売元：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント



日本でDVDも発売されている、1981年に公開された映画版『ヘヴィメタル』。時間、空間、次元を支配する悪の化身"ロック・ナー"が巻き起こす、不思議でクレイジーな七つのエピソードが展開される作品だ

『HEAVY METAL 2000』





アメリカでの公開も間近な映画『HEAVY METAL 2000』。サウンドトラックはすでに発売されており、パンテラ、MDFMK、バウハウス、ビリー・アイドルなど、強力な顔触れが集結している。ビリー・アイドルは映画本編にも声優として参加しているようだ

★ GAME ★

ゲーム版の「HEAVY METAL F.A.K.K.2」は、「QUAKE Ⅲ ARENA」のエンジンを使用しており、モデリングシステムから視覚効果に至るまで、随所で最先端の技術が駆使されている。原作の迫力あるビジュアルに引けを取らないグラフィックが実現されそうだ。性をモチーフにしたオブジェクトやパズルが点在する18禁の3Dアクションアドベンチャーである。（奥谷海人）

HEAVY METAL F.A.K.K.2

ジャンル：3Dアクションアドベンチャー
プラットホーム：PC／Mac
開発元：Ritual Entertainment社

アメリカ

発売元：Gathering of Developers社
発売時期：2000年第4四半期

日本

発売元：P&A
発売時期：2000年9月
ネットワークサポート：シングルプレイのみ





BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

☆ COMIC ☆

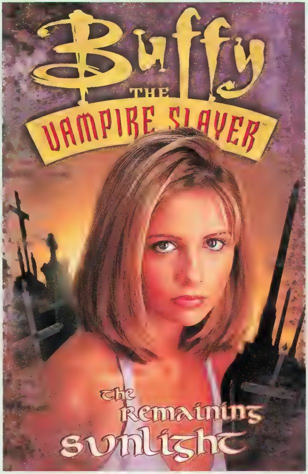
『BUFFY THE VAMPIRE SLAYER』を簡単に例えるならば、“ホラー版『ビバリーヒルズ高校白書』”だ。近年、アメリカのテレビ界で一つの潮流となっている高校生ドラマの中の1本である。女子高生(こういう言い方もなんだが)が、現代に暗躍する吸血鬼を退治していくのがメインストーリーで、そこに主人公やクラスメートの恋愛模様、家庭問題が織り込まれている。吸血鬼退治は物語のハイライトではあるが、女子高生の日常生活に起こる問題をきっちりと描いていることが人気の要因だろう。『BUFFY THE VAMPIRE SLAYER』ではわき役だった吸血鬼“エンジェル”が主人公となって派生したドラマシリーズ『ANGEL』も放映され、これまた好調だという。

『BUFFY THE VAMPIRE SLAYER』のコミックは、『スター・ウォーズ』『エイリアン』『プレデター』『ターミネーター』など、映画のコミック化で実績のあるDark Horse Comics社から毎月発行されている。テレビシリーズのストーリーラインを押さえつつ、コミック版オリジナルのドラマを展開しており、バフィーの小学校時代のエピソードが描かれるなど、主人公たちのバックボーンを掘り下げることに貢献している。テレビシリーズに出演するアイドルのファンを意識してか、表紙は毎号グラビア版とアートワーク版の2種類が発行されている。グラビアはけっこう良いスチールを使っているので、ファンにはうれしいかも。なお、余談だが『ANGEL』のコミックシリーズも発行されている。 (おしぐち　たかし)

FIGURE



「BUFFY THE VAMPIRE SLAYER」のフィギュアは、Moore Action Collectibles社から発売されている。写真のバフィーのフィギュアは、約15cmの大きさで、価格はジーンズ姿のものが$10.95、スカート姿のものが$12.95だ



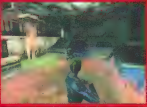
表紙がグラビア版の『BUFFY THE VAMPIRE SLAYER』。テレビシリーズの主演を務めるサラ・ミシェル・ゲラーがフィーチャーされている。価格は$9.95。なお、日本ではドラマシリーズでの三つのエピソードが「ナイトフォール」という邦題でビデオ化されている。また、2000年8月からは、日本でもCSのFOXチャンネルで放映される予定だ

★ GAME ★

ゲーム版の「BUFFY THE VAMPIRE SLAYER」でも、主人公は吸血鬼殺しの血を受け継ぐバフィー・サマーズとなる。また、前出のエンジェルや、サンダー、オズ、ウィロー、コーデリアなどの友人たちも登場し、それぞれの特殊能力を使ってバフィーを補佐してくれる。

テレビシリーズでバフィー役を演じているサラ・ミシェル・ゲラーは、子供のころからテコンドーに明け暮れていたというだけあり、テレビシリーズの激しいアクション場面の多くをスタント無しでこなしているようだ。ゲームでもそのアクション性は生かされており、サニーデール市を舞台に、ヴァンパイアやオオカミ男を相手にした派手な戦いが繰り広げられる。市民や生徒が突如モンスターに変貌する様子を、モーフィング技術を使って表現しているのは見事だ。

(奥谷海人)



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

ジャンル：3Dアクションアドベンチャー
プラットホーム：PC／DC／PS
開発元：The Collective社
アメリカ
発売元：Fox Interactive社
発売時期：2000年第4四半期
日本
発売元：未定
発売時期：未定
[illegible]：未定



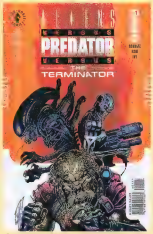
このページでは、三つのメジャー作品を取り上げる。いずれも絶大な人気を誇る作品で、ゲーム以外の関連商品も多数リリースされている。ここでは特にコミックやフィギュアに焦点を絞って紹介しよう。 文／三浦隆宏

ALIENS VERSUS PREDATOR

エイリアンとプレデターという2大モンスターが夢の競演を果たした「ALIENS VERSUS PREDATOR」（以下、AvP）は、超ハードな難易度で高い緊張感を演出していた傑作3Dシューティングである。

実は、このAvPには原作となっているコミックシリーズがあり、海外ではなかなかの人気を誇っている。現在、このシリーズはさらに大変なことになっており、『ALIENS VERSUS PREDATOR VERSUS THE TERMINATOR』という作品までが発売されているのだ。題名どおり、なんとターミネーターまで参戦して、エイリアン軍団やプレデターと乱闘を繰り広げているのである。もうこうなったら、われわれ人類はなすすべがない。矢でも鉄砲でもロボコップでもなんでも来やがれ、という感じだ。

さて、エイリアンやプレデターといったフィギュアは安定した人気を誇り、日本のトイショップでも簡単に入手できる。だが、なぜかわれわれ人類側である"海兵隊"のフィギュアは、そうそうお目にかかれない。唯一発見したのが、ここで紹介しているKenner社製の「ALIENS VS CORP.HICKS」という製品だ。カメラ付きヘルメットにボディアーマー、パルスライフルに動体探知器を装備したヒックス伍長（映画『エイリアン2』に登場）は、まさにAvPでの海兵隊フル装備そのまま！ フィギュア自体の出来はいまいち良くないのが難点だが、海兵隊の雰囲気はうまく再現している。



『ALIENS VERSUS PREDATOR VERSUS THE TERMINATOR』。写真は、全4巻のうちの第1巻である。Dark Horse Comics社から発行されており、価格は$2.95



「ALIENS VS CORP.HICKS」。ヒックス伍長（左）、エイリアン（右）共に全長が約25cmある大きめのフィギュア。現在は入手困難である



エイリアン（左）とプレデター（右）のセット商品。こちらもKenner社製で、どちらも約12cmの大きさ。プレデターの顔がかわいい

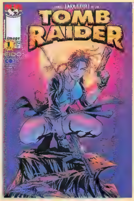
トゥームレイダー

一見すると簡単そうに思えるが、実はとんでもなく難しい3Dアクションアドベンチャー、それが「トゥームレイダー」シリーズだ。このゲームの主人公である、ナイスバディーの女性"ララ・クロフト"は、世界中で抜群の人気を誇るキャラクターであり、インターネットでは数多くのファンサイトを発見できる。

当然、海外ではコミック化もされている。アメリカンコミックス仕様のララ・クロフトは、ムチムチした肢体と厚ぼったい唇を持った美形キャラクターで、かなりアダルトな雰囲気だ。青少年の股間をムズムズさせそうな服装とポーズを連発し、大冒険を繰り広げる。難易度の高いゲームとは対照的に、コミックのストーリーは単純明快で、一気に読めてしまう。

ララのフィギュアは以前から発売されてはいたが、大ざっぱでキツい顔立ちは、日本でよく売られている軟派な美少女フィギュアとは好対照で、アメリカンな雰囲気が好きな人向けのフィギュアと言えよう。

なお、映画版トゥームレイダーの制作も順調に進んでいる。ララを演じるアンジェリーナ・ジョリー（映画『17歳のカルテ』の演技で2000年のアカデミー賞助演女優賞を受賞）は、2000年6月からイギリスでトレーニングを行っていたという。7月からは、ベニス、アイスランド、ロンドンなどで撮影を行っているようだ。



『TOMB RAIDER: THE SERIES Vol.1』。Image Comics社から発行されている。価格は$2.50



ララ・クロフトのアクションフィギュアはすでに何種類も発売されているが、こちらはララの塑像というレアアイテム。非売品だ

スター・ウォーズ

1999年に大フィーバーを巻き起こした映画『スター・ウォーズ エピソード1／ファントム・メナス』（以下、エピソード1）の人気も、今ではだいぶ落ち着いてきた。昔からスター・ウォーズを題材にしたゲームは数多く制作されているが、それはゲーム以外の分野でも同様である。

町のトイショップなどでは、相変わらずスター・ウォーズ関連のフィギュアが山のように売られている。とにかくメカから登場人物まで、スター・ウォーズ関係のフィギュアは完成度が高く、種類も豊富なのが特徴だろう。

なお、エピソード1のコミックも発行されている。映画そのままのストーリーが展開されており、精密に描き込まれた美しいアートワークはじっくりと鑑賞してしまうほどだ。スター・ウォーズファンなら一度は読んでみてほしい。



コミック『スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス』は、日本語版が小学館プロダクションから1,500円で発売されている

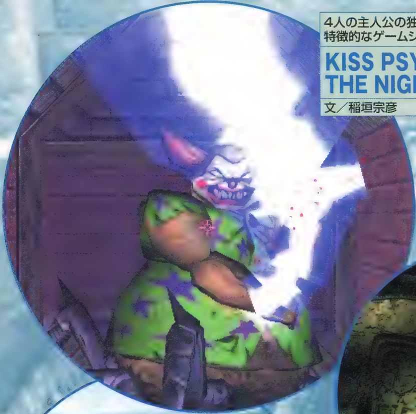


エピソード1に登場したアナキン・スカイウォーカー（左）とジャー・ジャー・ビンクス（右）のフィギュア。約17cmほどの大きさだが、丁寧に作られている

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

今月は、ロックバンド“KISS”を扱った異色の3Dシューティング「KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD」、本格的な戦国合戦シミュレーション「SHOGUN TOTAL WAR」を徹底攻略。3回目となる「ICEWIND DALE」の記事では、豊富なクエストと魅力的なストーリーを詳細に解説する。



060

4人の主人公の独特な戦法と特徴的なゲームシステムを解説

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

文／稲垣宗彦



064

ゲーム序盤の多様なクエストをストーリー、マップと併せて完全解説

ICEWIND DALE

文／菅原有香

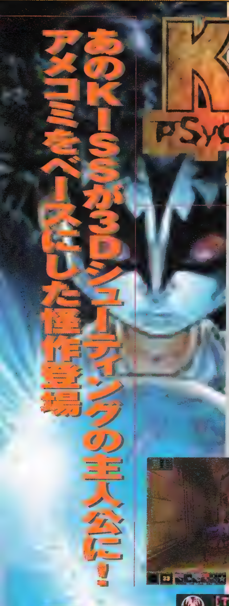


068

各軍勢の特徴や内政のポイントなど戦国時代を勝ち抜くための情報を掲載

SHOGUN TOTAL WAR

文／倉橋裕宗



あのKISSが3Dシューティングの主人公に！ アメコミをベースにした怪作登場

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

伝説のハードロックバンド、"KISS"の名前を冠した3Dシューティングが発売される。『SPAWN』などで知られるTodd Mcfarlane Productions社が制作したアメリカンコミックス『KISS PSYCHO CIRCUS』をベースとした、「KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD」だ。進化したグラフィックエンジンLithTech1.5を搭載し、独特の世界観を表現したこの作品は、KISSのファンだけでなく、普通のゲームファンでもじゅうぶん楽しめる内容に仕上がっている。

KISSのメンバーを模した4人の主人公

ジーン・シモンズ(ベース&ボーカル)、エース・フレイリー(ギター&ボーカル)、ピーター・クリス(ドラムス&ボーカル)、ポール・スタンレー(ギター&ボーカル)の4人によって、1973年に結成されたハードロックバンド、"KISS"。白く塗り上げられた顔に大胆な模様を描き入れるという、独特のメーキャップを施したこのバンドは、瞬く間に全米でトップクラスのアーティストとなり、日本でも多くのファンを獲得した。80年代以降、メンバーが入れ替わったり、メークをぬぐい去って素顔で活動したりといった時期もあったが、1996年に結成当時のオリジナルメンバーで復活を遂げている。そして、いまだに精力的な活動を続け、全世界で高い人気を誇っているのだ。



奇抜なメークで知られるハードロックバンド、KISS。左から、ポール・スタンレー、ピーター・クリス、エース・フレイリー、ジーン・シモンズ

「KISS PSYCHO CIRCUS:THE NIGHTMARE CHILD」(以下、NIGHTMARE CHILD)は、この実在する人気バンドをモチーフに描かれた『KISS PSYCHO CIRCUS』という、アメリカンコミックスを原作として制作された3Dシューティングである。このNIGHTMARE CHILDには、KISSのメンバーをイメージした4人の主人公が登場する。名前や素顔こそまったく違うものの、Elder Beastとして変身(詳細は後述)した姿はメーキャップしたKISSのイメージそのままで、各メンバーがゲーム用のキャラクターとして昇華されていることが一目で分かるだろう。



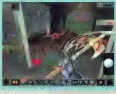
無尽蔵に敵を生み出すSpawnerは、手早く破壊するに限る。攻撃している敵の名前や残りの体力が、画面右上にグラフで表示されているのが分かるだろうか？ ゲーム進行に関するヒントがもらえるCrystal Ballの存在など、NIGHTMARE CHILDでは遊びやすさに対する配慮がされている

[THE DEMON]Gabe Gordo
【ジーン・シモンズ(Gene Simmons)】

炎、闇(やみ)、血、雷から成る恐怖の破壊者であり、同時に破壊からの再生をも象徴するElder Beast。炎の守護者にして、破壊の体現者でもある。巨大なおのを振り回す姿は、忌まわしさすら感じさせる。



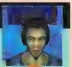




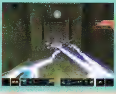
THE DEMONが振り回すおのは、与えるダメージが非常に大きい。序盤の敵なら、一撃で倒すことも可能だ

[THE CELESTIAL]Andy Chang
【エース・フレイリー(Ace Frehley)】

全宇宙の均衡を体現するElder Beast。風の守護者にして、あらゆる矛盾と公平の監視者でもある。セレッシャルとは、"天上の""神聖な"という意味を表す言葉だ。



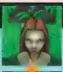




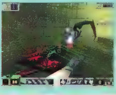
THE CELESTIALのこぶしからは、電撃のようなエネルギーが発射される。与えるダメージが低く、敵を倒すのに時間はかかるが、遠距離から攻撃できることと、命中率が非常に高いことが利点だ

[THE BEASTKING]Patrick Scott
【ピーター・クリス(Peter Criss)】

何者にも決して屈することのない野獣の魂を体現する。大地の守護者にして、怒りの具現者。獣をイメージさせるような、鋭いつめの付いたグローブで敵を切り裂く。







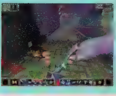
THE BEASTKINGのつめを使った攻撃では、右手と左手を使って交互にダメージを与える。画面にその軌跡が残るような、素早いモーションで敵をなぎ払っていくのだ

[THE STARBEARER]Pablo Ramirez
【ポール・スタンレー(Paul Stanley)】

あらゆる生物が持つ愛、そして憎しみの象徴。水の守護者にして、慈愛と憎悪の体現者でもある。星型の飾りが付いた鋭い剣で戦う。







THE STARBEARERの振るう剣は、右から左、左から右へと、一度に2回ダメージを与えることができる。この剣に切られて敵の手足がちぎれていく様は、ある種のそう快感がある

Information	
開発元	Third Law Interactive社
発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95/98/2000
CPU	PentiumII 266MHz以上(PentiumII 400MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	Direct3Dをフルサポートしたビデオカード(VRAM8MB以上)
HD容量	350MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98/2000互換サウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	NXシリーズのみ可
発売時期	2000年8月4日

KISSのメンバーをイメージした4人のキャラクターが活躍するのが、NIGHTMARE CHILDの最大の特徴だ。さて、その中身はいったいどんなゲームに仕上がっているのだろうか? ここでは、基本的なシステムについて触れていくことにする。

六つの装備を集めてElder Beastに変身 The Nightmare Childの野望を阻止せよ!

The Nightmare Childの復活が迫る! 立ち上がれ、4人のElder Beastたちよ

盲目の占い師、Madam Raven(マダム・レイブン)が気付いた一つの異変。それは、大宇宙の片隅で復活を遂げようとしている、邪悪な魂の気配だった。

The Nightmare King。はるかな昔に滅んだと言われる悪夢の王は、その最後の瞬間に自らの復活をかけて、一片の細胞を宇宙へと向けて解き放った。気が遠くなるような時間が過ぎ、その細胞は確実に成長を遂げ、再生を開始したのだ。

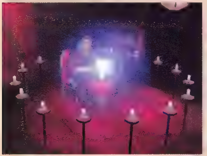
Madam Ravenのたぐいまれなる霊力だけが感じ得た、大きな凶事の前兆。それは、悪夢の王がThe Nightmare Childとして現代に甦(よみがえ)ろうとしている前触れだったのである。そして、世界には恐怖と暗黒による支配が訪れようとしていた……。

プレイヤーは、The Nightmare Childに対抗可能な力を持ったElder Beastの生まれ変わりとして、次々と登場するThe Nightmare Childの軍勢(異質な姿をしたモンスターたち)と戦っていかなければならない。

とは言うものの、ゲームがスタートした時点では、主人公たちは何の力も持たない一般人に過ぎない。Elder Beastとしてのかつての力は失われており、素手でしか戦うことができないのだ。Elder Beastとしての力を完全に取り戻すためには、戦闘をこなしながら、マスクと五つのパーツに分かれたアーマーを探し出さなくてはならない。アーマーを一つ得るごとに、攻撃力や体力の上限、ジャンプ力、各部器の弾薬の最大保持数が上がっていき、すべての装備がそろった時に初めて真のElder Beastとして復活することができるのだ。



アーマーの一つであるベルトを発見した。それに触れた瞬間、視点が切り替わり、プレイヤーの操るPablo Ramirezの体が光に包まれ、ベルトがその体に装着された。こうして、Elder Beastとしての力を少しずつ取り戻して行くのだ



ジプシーの占い師、Madam Raven。The Nightmare Childによる災厄を知り、Elder Beastの生まれ変わりである主人公たちに助言を与えてくれる



ゲーム中、アイテムのCrystal Ballを使えば、Madam Ravenから具体的なヒントを聞くことも可能だ

4人の主人公に合わせてストーリーが展開していく

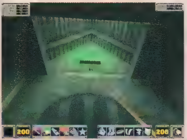
シングルプレイに用意された四つのシナリオ(複数のマップで構成されている)は、それぞれ各キャラクターを主人公に据えたストーリーとなっており、THE STARBEARER→THE BEASTKING→THE CELESTIAL→THE DEMONという順でプレイしていく仕組みになっている。四つのシナリオをクリアすることで、NIGHTMARE CHILD全体の物語を味わうことができるのだ。

THE STARBEARERのシナリオでは、場末のライブハウスから始まり、徐々に激しくなる戦いを経て、最終的に無数の敵が待ち構えているサーカス会場へ攻め込んでいくことになる。THE BEASTKINGのシナリオでは、The Nightmare Childの復活が近づいているのか、さらにそれよりも荒廃した風景が描かれている。そして、THE CELESTIALのシナリオ、THE DEMONのシナリオと、クライマックスに向かってストーリーが進んでいくのだ。

キャラクターが使用する武器は、ゲーム中で手に入れることができ、各キャラクターごとに6種類の武器が用意されている。このうち、1番目と6番目の武器は各キャラクターごとのオリジナルな武器となっており、まったく違った能力が設定されている。こういった能力の違いは、多人数での対戦をより面白くしてくれそうだ。マルチプレイについては、別の機会にあらためて紹介しよう。



マスクを手に入れ、ついにElder Beastとしての力を得たTHE STARBEARERことPablo Ramirez。いざ、Fortunadoとの戦いの場へ!



NIGHTMARE CHILDに登場する武器の中で面白いのは、2番目の武器に当たるむち。振るとエネルギーがほとばしり、遠くの敵を攻撃することができる上、特定の場所に絡ませてフック付きのロープのように使うことができるのだ。これをうまく利用しないと、クリアできないマップもある

こっけいでありながらグロテスク 独特な世界を彩るおぞましい魔物たち

一見するとコミカルで、ブラックユーモアたっぷりの姿をしたモンスターたち。主人公たちの前に立ちはだかる、全26種類にも上る敵キャラクターのデザインは、プレイヤーの操るキャラクターの特異さとも相まって、NIGHTMARE CHILDの独特な世界観を構築する重要な要素となっている。ここでは、THE STARBEARERのシナリオに登場する敵を中心に、その一部を紹介しよう。

NIGHTMARE CHILDモンスター博物館

Headless

干潟などに生息するシオマネキ(カニの一種)のような動きをするモンスター。鋭いつめを振り回して切り掛かってくるが、移動スピードが遅く、体力も低いため、割と楽に倒すことができるはずだ。シナリオが進むにつれ、驚くほど大量に出現するようになる。



鋭いつめで襲い掛かってくるHeadlessは、ダメージを受けると手足がちぎれるという、おぞましいモンスターだ。後半になると、色違いのものや、半透明のものも登場する

Stump

小型恐竜のような外見で、腕のあるべき位置から足が生えているモンスター。遠距離から火の玉を吐き、素早い動きでプレイヤーをかく乱しながら、鋭いきばで襲ってくる。Headless同様、大量に出現することが多く、対処に遅れるとかなりつらい状況を招いてしまう。



凶暴で動きの素早いStump。離れていても火炎弾を正確に撃ち込んでくるなど、後半になって自分がパワーアップした後も、かなりいやな思いをさせられる

Hailbug／Lavabug

巨大な甲虫の一種だろうか? 羽を広げ、そこからマシンガンのように弾を撃ち出して攻撃してくる。まともに食らうと大きなダメージを受けてしまうのだが、割と体力が低いのが救いと言うべきか。こいつらを見つけたら、向こうが攻撃体勢に入る前に、速攻で倒してしまいたい。Lavabugは、THE BEASTKINGのシナリオ以降で登場する、Hailbugのパワーアップ版。より高い攻撃力でプレイヤーを苦しめることだろう。



ショットガンのような攻撃を仕掛けてくるHailbug。後で登場するLavabugの体は茶褐色だ。その姿はゴキブリを連想させるので、できれば出会いたくない敵の一種だ

BladeMaster

筋肉の塊のような肉体を持ったBladeMasterの武器は、自動追尾の性質を備えた、赤く光る円盤状の刃物だ。両目があるはずの位置にとげの生えたアイマスクを着けているが、狙いはとても正確である。刃物の飛んでくる間隔を見極めて接近し、ショットガンなどの武器を使って一気に倒してしまうのが得策だろう。



アイマスクから生えているニつのとげは、その下にあるはずの眼球まで貫通しているように見えるのだが……BladeMasterを単独で相手にする分にはそう恐くないが、Stumpなどと同時に現れると、苦戦も予想される

原作はアメリカンコミックス フィギュアなどのグッズも発売中

NIGHTMARE CHILDの原作である『KISS PSYCHO CIRCUS』について、ここで少し紹介しておこう。この作品は、Todd Mcfarlane Productions社内のチームで分業制によって制作されており、日本でも洋書を扱っているような書店、あるいは漫画専門店などで入手することができる。

普通の人である主人公たちがElder Beastとして目覚めていくというゲームのストーリーと違い、原作ではThe Nightmare Kingによる異変を察知したMadam RavenがElder Beastを召喚する、という展開になっている。ゲーム、コミックそれぞれのストーリーの違いを楽しんでみるのも一興だろう。

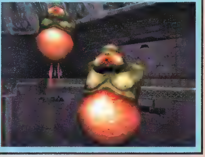
また、このコミックを題材にしたフィギュアも発売されている。4人の主人公を再現したもので、大型玩具店"トイザらス"などで購入することができるだろう。興味のある方は、ぜひ手に取ってみてほしい。



これは、『KISS PSYCHO CIRCUS』の第5集に当たるコミック。力のこもった躍動感あるイラストが多数収録されている。中には、KISSそのものに関する情報や、メンバー公認モデルのギターの広告なども掲載されている

Gasbag

体内に毒ガスをため込んだGasbagは、空中をふわふわと漂いながら、緑色のガスをまとった弾を吐き出して攻撃してくる。この弾は小さく数回バウンドするので、壁を背後に戦っているときや、複数のGasbagを相手にしているときなどには、意外と大きな痛手を被ってしまうことがある。そのため、じゅうぶんな注意が必要だ。



屋外や天上の高い部屋などでは、頭上の死角になった所からいきなりGasbagの攻撃を受けることもある。それにしても、グロテスクな外見だ

Fatlady

その名のとおり、Fatladyは太った女性のカリカチュアのようなモンスターだ。自分の腹から腐った肉をつかみ取り、プレイヤーに投げ付けてくる。一定以上のダメージを与えると内部から破裂し、その飛び散った肉片でダメージを受けることもあるので、あまり近寄って攻撃を加えるのは考えものだ。Gasbagと好一対をなすようなデザインは、必見である。



甲高い鳴き声(?)が聞こえたら、近くにこのFatladyがうろついている可能性が高い。投げ付けてくる肉片は、弾みながらプレイヤーを追いかけてくるので、油断は禁物だ

Ballbuster

左腕に大砲が融合している大男。この大砲からは黒くて丸い鉄球が撃ち出されるのだが、これに当たるとダメージを食らうだけでなく、こちらの体が大きく跳ね飛ばされてしまう。そのため、足場の狭い場所などではつらい戦いを強いられることもある。胸に大きな的が描かれているのがこっけいだが、ここに攻撃を加えても跳ね返ってしまい、ダメージを与えることができないという、油断のならない敵だ。



谷底に落ちて死んでしまうようなシチュエーションは、とても悔しい。鉄球に跳ね飛ばされたときのことを考え、周囲の地形をよく把握して戦うようにしよう

ArachniClown

楽しさを演出してくれるピエロかと思いきや、つり上がった邪悪な目付きと、昆虫の触手のような足がかなり不気味な、凶悪な姿をしたモンスターだ。遠距離から強力な電撃を飛ばしてプレイヤーを苦しめるが、動きが遅い上に、体が大きく狙いやすいので、一気に接近してダメージを与えれば、割と倒しやすい敵と言える。



こっけいさと醜悪さを兼ね備えているのが、NIGHTMARE CHILDに登場するモンスターの特徴だ。その中でも、このArachniClownは代表的な存在と言えるだろう

Strongman

両腕の先に金床のような金属の塊を付けた巨人。しゃがみ込むと同時にこれを地面にたたきつけ、衝撃波を発生させて攻撃してくる。さらに、うかつに近づくと、今度は右手の塊を振り回して、見るからに痛そうなパンチを繰り出してくることを忘れてはならない。どの敵にも言えることだが、なるべくダメージを受けないようにするには、攻撃のモーションをよく観察する必要があるのだ。



ヒョウ柄のパンツにスキンヘッド。いかにも凶悪な雰囲気が漂うStrongman。よく見ると、金属の塊には"2,000"と書かれているが、これは2トンの重さということなのか?

Unipsycho

炎の一輪車乗り。薄ら笑いを浮かべながら素早いスピードで走り回り、両腕の先から自動追尾能力を持った炎を飛ばしてくるモンスターだ。何と言っても移動スピードが速く、ほかの雑魚敵に気を取られていると、いつの間にか背後に回り込んでいるという、厄介な敵である。3番目の武器であるマシンガンで対処するのが有効だ。



動きが速く、見失ってしまえば手痛いダメージを受けることになる。見つけたら、なるべく早く倒してしまうのが得策だ

Tickler

ふわふわと空中を漂う巨大な脳みそに、そのまま顔が張り付いたような不気味な外観をしている。口から吐き出す赤い光線は発射と同時に攻撃目標へ届くので、どんなに素早く操作しても、避けるのは難しい。なるべく身を隠すことができる物陰の近くで戦うようにするのがお勧めだ。タイミングを計りながら、Ticklerが動きを止めて後頭部(と言えるだろうか?)を光らせ、攻撃の素振りを見せたら、すぐさま回避行動に移れるようにしよう。



鋭いきばと、だらりと伸びた舌を持つTickler。遮へい物をうまく利用しながら、その攻撃を避けていこう

Fortunado

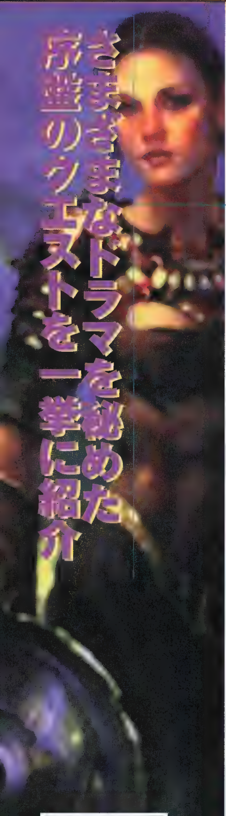
THE STARBEARERのシナリオで最後に待ち構えるボスキャラが、このFortunadoだ。おもちゃのような車に乗って現れ、ボーリングのピンの形をした爆弾を投げ付けてくる。移動が遅く、攻撃間隔が割と開いているので楽に倒せるのだが、すぐに前より巨大になって復活し、より激しい攻撃を仕掛けてくる。息の根を止めるには、合計3回倒す必要があるのだ。



倒されるごとに巨大化し、より凶暴な攻撃を加えてくるFortunado



第2、第3段階のFortunadoを相手にするときには、円を描くように動いて爆弾を避けながら、常に視界の中央にFortunadoを捕らえておくようにするのが鉄則だ



さまざまなドラマを秘めた序盤のクエストを一挙に紹介

ICEWIND DALE

「ICEWIND DALE」(以下、IWD)は、単なる「BALDUR'S GATE」の姉妹作という範囲にとどまらず、新鮮な面白さであらゆる冒険者たちを魅了する大作RPGだ。今回で3回目となるIWD特集では、1回目の攻略に引き続き、序盤のクエストをゲームのストーリーやマップと併せて解説する。

旅立ちの町Easthavenから調査団としてKuldaharへ向かう

君たちは、北の大地にひっそりと存在する集落“Easthaven”の酒場で冷えた体を温めていた。その酒場で、Hrothgarという男が声を掛けてきた。昔は相当な冒険者であったようだが、現在は半ば引退の身で、村の近辺の平和を守りながら、静かに暮らしているらしい。いわば“地元の英雄”といった存在だろう。彼によれば、君たち冒険者にぴったりの仕事があるという。彼の自宅を訪れ、仕事の内容を聞くと、彼は話を始めた。

「Easthavenの南には、Kuldaharという町がある。その町から、メッセンジャーがEasthavenに向けて派遣された。しかし、情報を伝えた後で、Kuldaharまでの案内人にもなるはずであったメッセンジャーは、半死の状態でEasthavenにたどり着き、何事も伝えることなく息を引き取ったのだ。何か大きな災いが、この北方の地に振り掛かりつつある。真実を確かめなければならない……」

Hrothgarは焦っているようにも見えた。

Hrothgarのクエスト　経験値 1500

Kuldaharへの旅に参加する意思を示すと、まずはキャラバン(行商隊)探索のクエストが与えられる。Pomabの雑貨屋に品物を卸す定期便の安否を探るのだ。

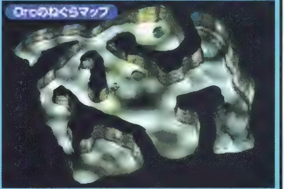
Easthavenの南西には谷があり、そこで空になったワゴンがすぐに見つかるだろう。Orcが人里近くまでやって来て、キャラバンを襲っていたのだ。Orcのねぐらの中にキャラバンの荷物があるかどうか確認して、Hrothgarに報告しよう。Orcを倒したかどうかはクエスト達成に関係ないので、先にクエスト達成の経験値をもらってレベルアップしてから、あらためてOrc討伐に向かってもいい。

初めてのダンジョンとなるOrcのねぐらは、ごく簡単な構造をしており、レベル2〜3の冒険者にはちょうど良い難易度だ。体力と呪文に心配がある場合は、洞くつの外に出て休憩を取っておこう。Orcは群れで攻めてくるだけの雑魚だ。しかし、Orc Shamanは厄介な相手なので注意。こちらに不利な戦闘修正を加える、Curseの呪文を使ってくるのだ。

いちばん奥の部屋には、ボス格のOgreと多数のOrcがいる。一度に多数を相手にしないように気を付けよう。箱に入っているアイテムは取ってしまって構わない。戦利品や宝箱の中身の質は、ある程度ランダムになっているので、思わぬ優良アイテムが序盤で手に入ることもある。

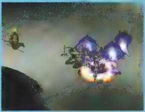
Hrothgarに報告を済ませたら、Pomabの店に品物リストを持っていって旅支度をする。品物リストをPomabに渡すと、さらに追加で1500の経験値が獲得できる。

Orcのねぐらマップ





村のすぐ外で、荷を持ち去られた後のキャラバンのワゴンが見つかった。その横には、いかにも何かが潜んでいそうな洞くつがある。積み荷とキャラバンの人々の安否を確かめなければ……



Orcの数が多いだけで、このダンジョンではそれほどきつい戦闘にはならない。画面左のOrc Shamanには、弓などで先制攻撃を仕掛けよう



奥の部屋にいる敵の配置。少々危険も伴うが、まずはMageが突進してSleepを放ち、その後すぐ後退しよう。Sleepに抵抗できた少数のOrcがMageを追って来るので、これを各個撃破するのだ。なお、画面右上にあるのが宝箱である

Information

発売元	:Interplay Productions社
販売元	:株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	:セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	:9,800円
発売時期	:2000年8月

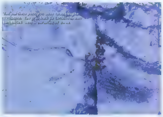
Kuldaharへと向かう街道でアクシデントが発生！

君たちはPomabの店で装備を整えると、Hrothgarと共にKuldaharを目指して出発した。酒場にいたDwarfのHildreth、Tempusの神官Accaliaなども同行している。

Kuldaharまでは“Kuldahar path”と呼ばれる街道が敷かれており、歩くのもそれほど困難ではない。1日ほどで旅は終わるはずだった……。

突然背後で起こったごう音に驚き、君たちは反射的に走り出した。振り返ると、今通って来たはずの山道が無い。雪崩だ！ 小山のように立ちふさがった雪塊は、Easthavenへの帰り道を完全に閉ざしており、Hrothgarらの姿もまったく見当たらない。ちょうど雪崩を目撃していた老人によれば、ほかの者は雪崩を避けようと後退し、その結果、雪に押しつぶされてしまったらしい。救い出す方法は無く、日は暮れかけている。君たちはやむなく、自力でのKuldahar到達を試みることにした。

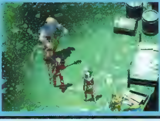
ICEWIND DALE



突然の雪崩は、一瞬にしてすべてを飲み込んでしまった。ほんの数時間前まで言葉を交わしていたHrothgarたちは、今は深く重い雪の下に埋もれているのだ。主人公たちにはなすすべもなく、戻る道さえもない

Ghereg のクエスト　経験値 1500

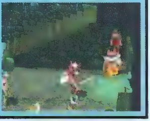
街道の途中に大きな塔があり、激しい頭痛に悩んでいるOgreのGheregがいる。ばかにしたり、挑発したりすると戦いになってしまうので、そっとしておいてKuldaharに着いた後、DruidのArundelにこのことを話してみよう。薬草で頭痛をいやす処方を教えてくれる。その処方をGheregに伝えれば、クエスト達成だ。



巨体のOgreを前にすると、思わず剣を振り上げたくなるが、ここはひとつ落ち着いて話を聞いてみよう。体格の大きなOgreが頭痛で悩んでいる様はちょっとこっけいだが、かわいそうでもある

Jermsyのクエスト　経験値 3000

東の端に水車小屋がある。小屋の中には、2人の人間が倒れている。残念ながら、すでに息絶えているようだ。OrcとGoblinを退治した後、物置に隠れているたった1人の生き残りの少年Jermsyを見つけ出し、無事を確認しよう。



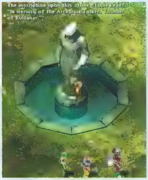
モンスターの突然の襲撃で、少年Jermsy（画面右上）の平和な生活は終わりを告げた。父と姉はOrcに殺されてしまったが、Jermsyはとっさの機転で物置に隠れ、命を落とさずに済んだ。しかし、これからは1人で生きていかなければならない……。パーティーのClericが「死は終わりではない」と慰めの言葉を掛ける

大樹に守られた安寧の地 Kuldahar

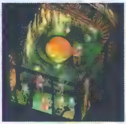
街道の通過は容易ではなかった。大勢のGoblinが街道に陣取っていたのだ。君たちは多少の傷を負いながらもモンスターを倒し、Kuldaharの町に着いた。その昔、Archdruid Tolbenが建立したと言われるこの町は、魔法の力を持った大樹“The Great Oak”に守られており、町全体が自然の神“Sylvanus”の神殿でもある。

Easthavenへのメッセンジャーを送った主であるDruidのArundelに君たちは会見し、突然の大雪崩とHrothgarたちの死について語った。すると、Arundelは「雪崩は事故ではなく、邪悪な意思によるものだ」と言う。この町でも、住人の蒸発、異常な気候、付近でのモンスターの襲撃など物騒な出来事が相次いでおり、人々はおびえて毎日を過ごしているというのだ。君たちを有能な冒険者と見込んだArundelは、災いの根源があると思われる“Vale of Shadows”についての調査を依頼する。

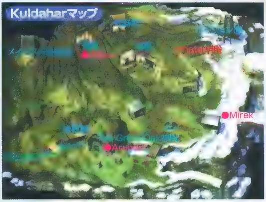
Kuldaharは、その広さの割にはクエストが多くない。次の冒険の舞台となるVale of Shadowsに行く前の、補給地点といったところだろう。ただし、町の人々からはかなり多くの情報を聞くことができる。必ず役に立つはずなので、面倒がらずに全部聞いておこう。



Kuldaharの中央部には、町の創立者であるArchruid Tolbenの像が建てられている



町の指導者的存在であるArundel。彼から話を聞くことは、ストーリーの進行上で必須。冒険者たるもの、どんな危険も覚悟の上だ。積極的に冒険へ首を突っ込んでいこうではないか



Mirekのクエスト　経験値 2000

町の東端近くで、モンスターに追われている男Mirekに出会う。彼と彼の兄は、先祖の墓地があるVale of Shadowsに参拝に行ったが、そこでTundra Yetiに襲われたのだという。彼は命からがら町まで逃げ帰ったが、兄はYetiに殺されてしまった。Mirekは兄を失った上に、家宝のペンダントまで無くしてしまい、涙にくれている。Vale of Shadowsに向かうついでにYetiを倒して、兄の形見となったペンダントをMirekに届けてやろう。

町の人のクエスト　経験値 3000

Kuldaharの町民と話をしていると、この町にあるIlmaterの神殿が話題になることがある。しかし、Great Oakを信仰している人々は、Ilmaterについてはあまりよく知らないらしい。話し掛けたキャラクターのクラスがPaladinかClericならば、町人にIlmaterの教義について説いてやることが可能だ。話をするだけで3000の経験値が獲得できるので、こんなにいい話はない。IWDでは、話し掛けたキャラクターのクラスによって特殊な選択肢が出ることもあるので、いろいろと試してみよう。

Aldwinのクエスト　経験値 3750

Kuldaharの北には、町で唯一の宿屋“Evening Shade”がある。疲れた体をここで休めたいところだが、3日前に主人のEidanが突然失踪してしまったらしい。しかし、実際に行ってみると、AldwinというHalflingが何食わぬ顔で宿を経営しているではないか。どうも怪しい。

2階に行って、かぎの掛かった箱を開けてみよう。Eidanの指輪が見つかるはずだ。そこで、Aldwinにこの指輪について質問してみよう。結末は二つ用意されている。一つは、Aldwinを説得し、事実を正直に町の長老たちに話させること。もう一つは、罪を秘密にしておく代わりに、宿代を今後ずっとただにさせることだ。どちらを選んでも、得られる経験値は同じである。



宿屋の偽主人、Aldwinの悪事を黙って見逃してやると、それ以後、この宿屋ではNobleクラスの部屋に無料で泊まり放題となる。とはいえ、この近辺に敵と戦って経験値稼ぎができる場所があるわけでもないので、実はあまりメリットが無い

災いの真相とは何なのか？ なぞに包まれた冒険の旅は続く

邪神の信徒が潜む呪(のろ)われた墳墓での探索

Arundelの依頼を受けて、君たちは災いの根源と推察されるVale of Shadowsへ赴くこととなった。人々に勇敢な行動だとたたえられるか、無謀な連中だとあきれられるかは、探索の結果次第だ。Vale of Shadowsは、この地方の人々の先祖が眠る静かな谷であったのだが、今ではUndeadがはいかいする不気味な地になり果てているという。谷にうがたれた洞くつ状の墳墓には、昔Kuldaharを襲った侵略者"Kresselack The Black Wolf"の墓もあるそうだ。墳墓の外には、結構な数のYetiや幽霊のような姿のLesser Shadowがうろついている。Armor Classに難があるMageやThiefが狙われないように、隊列には注意すべきだ。

死者の地　Vale of Shadows

Vale of Shadowsマップ



いずれの墳墓にも、多数のUndeadと少数の宝箱が存在する。実のところ、宝は死者のための副葬品なのだが、頂いてもおとがめはないようだ。

Undeadの種類は多種多様。SkeletonやZombie程度なら、ここまで進んだ冒険者には痛くも痒くもないだろう。だが、病気を振りまくなどの特殊な攻撃を行うUndeadも多いため、じゅうぶんな注意が必要だ。広い場所の敵を少しずつおびき出して戦いたい場合、Cleric呪文のTurn Undeadは使用を控えた方がいい。余計な敵まで一度に相手にする羽目になってしまうからだ。

墳墓の攻略は、基本的に進路順で行おう。というのも、奥にある墳墓AとKresselackの墓は、かぎがなければ入ることができないのだ。これらのかぎは、途中の墳墓に隠されている。



Vale of Shadowsでは、墳墓の扉を開くために要所要所でかぎを手に入れて進まなければならない。死者たちには申し訳ないが、これも任務なのだ。宝箱やひつぎは残らず中を確認し、有用な物があればもらっておこう

チェックポイント① Yetiの巣

Vale of Shadowsの中央部にはなぞの石像があり、その下の洞くつはYetiの巣になっている。入り口には、Mirekの兄を殺し、家宝のペンダントを奪ったYeti Chieftainがいる。並のYetiよりは多少強いので、心してかかりたい。巣の中には10匹ほどのYetiがうろついており、宝箱らしき物がしまわれている。この箱は特殊なかぎで封印されているようで、Mageの呪文Knock、Thiefの呪文Open Locks、Paladinの武器による攻撃（それぞれレベル8）、いずれの方法でも開けることができなかった。今後のクエストにかかわっている物なのだろうか？

チェックポイント② 墳墓A

地図でAと示した墳墓には、Myrkul神に仕えるUndead"Therik"がいる。Therikは、Myrkulの信徒でない者、すなわちUndeadでない君たちに「手に入れたかぎを返し、即刻立ち去れ」と告げる。しかし、調査をしないで帰るわけにもいかない。戦闘は避けられないところだ。ここで入手したかぎは、Kresselackの墓で使用できる。

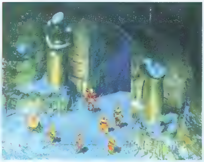


Kresselackの墓の墓に入るためには このUndeadの神官Therik（画面右）を倒して、奥の部屋にあるかぎを取らなければならない。最初から攻撃的なわけではないので多少良心がとがめるが、ほかに方法は無いのだ

死の神の領域である蛮族の侵略者の墓へ進入

Kresselackの墓は、ほかの墳墓と比べて格段に豪華で、館のような雰囲気を備えていた。入り口には、屈強なバーバリアンの戦士であったと言われるKresselackの像が飾られている。君たちは注意深く足を進め、重い格子戸を押し開けた。わずかな光が入り込むや否や、Undeadの群れが襲い掛かってきた。今までの墓に陣取っていたひ弱な骸骨どもとはまったく違い、身の丈が人の2倍ほどもある武装したSkeleton、魔法の矢を放つ弓兵、病気を振りまく類(たぐい)の者までいる。

手の込んだ装飾、多過ぎる守護者たち、念の入ったわな、かぎの掛かった扉……。おそらくここに、自分たちが探しているものがある。君たちはそう確信して、前に進み続けた。



Kresselackの墓の入り口。大きな彫像とがっしりした門に守られており、ほかの墳墓とは違った雰囲気を感じさせる。ここからは大幅に攻略の難易度がアップするので、気を引き締めて行こう

IWDに登場する神々

IWDの世界観となっている、「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」での世界設定"FORGOTTEN REALMS"には、多数の神々が存在し、人と神が深いつながりを持っている。神が人の姿をして現れることも、大いなる力を人の前で振るうことも、この世界では当たり前のことなのだ。神々はそれぞれの役割と、つかさどる対象を示した"Portrait"と呼ばれるものを持っている。ここでは、IWDに登場する神々の一部を紹介しよう。

Tempus
Chaotic Neutralの属性を持つ強力な戦の神。"Foehammer"（敵を砕く鉄つい）の異名を持つが、決して公平な勝利の神ではなく、非常に気まぐれな神である

Sylvanus
自然をPortraitとする、Neutral属性の神。自然の中の水と火、生と死、自然と人とのバランスを教義としている。Sylvanusのつかさどる自然とは、人の手の触れないままの野生に近い

Ilmater
"Crying God"と呼ばれるLawful Good属性の神。"耐え難き苦しみを耐え抜く強さ"を説く。また"他人の苦しみも進んで自分のものとして背負い、共感すべし"としている

Myrkul
別名"Lord of the Dead"。Myrkulは、大昔の神々の争いで倒れ、力の大半を失った"Dead Powers"の一つ。単に死をPortraitとする神ではなく、生死の境にいる存在であり、Undeadの神である。信徒はすべてUndeadであり、その教義や行動は、多くの生ある者にとって理解し難いものだ

チェックポイント③

Kresselackの墓　1階

Kresselackの墓　1階マップ



厳重なガードと建物の広さに、いかにも何かありそうだと思わせてくれるダンジョンだ。宝箱に見せかけたわなも仕掛けられているので気を付けよう。

1階の中央には、丸い池が二つある広間がある。この先と左右の扉は、かぎがなければ開かない。墳墓Aで取ったかぎは左の扉を開くことができる。その部屋の奥には右の扉のかぎが見つかるので、今度は右の扉の部屋に入ろう。そこでは、奥の扉のかぎが獲得できるのだ。

奥の大きな扉を開けると、Undeadの姿をしたMyrkulの神官"Mytos"が君たちを出迎える。Undeadを操るMytosは、君たちにとってはモンスターも同然だろう。しかし、長い間、僕たちと静かに墓を守り続けてきたMytosから見れば、君たちこそが略奪者であり侵略者なのだ。君たちの目的は、相次いで発生する災いの原因究明であって、単なるモンスター退治ではない。Undeadが汚らわしく、信用できない存在だと考えているのなら、戦うほかないだろう。しかし、無用な争いを避けようとしてMytosと話し合うことができれば、その努力に見合った経験値が与えられる。長い会話が続くため、詳しく説明はできないが、

[illegible]

[illegible]

の2点に配慮して、Mytosと会話を進めて行こう。それでも、最終的には戦いを避けられないのだが……。

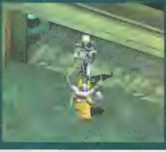
扉の奥には左右に通路があり、右側の通路から2階に上がることができる。ここからは激戦になるので覚悟してほしい。パーティーのダメージが大きければ、一度外に出て、休憩を取った方がいいかもしれない。



宝箱だと喜び勇んで開けたふた（画面左下）が、実はわなのスイッチだった。ご覧のとおり、多数のSkeletonが通路のくぼみから出現する。画面のように、隊列の後ろにいることが多いMageが背後から襲われると、非常に危険だ

この赤い位置に隠し扉がある。奥にはMummyが1体潜んでいる。倒すと経験値3000を獲得できるおいしい敵だが、病気攻撃には要注意。Mummyがもたらす病気は、ターンごとにHPを減少させる悪質なものだ。放置すると、移動しているうちに死んでしまうだろう





死の王Myrkulに仕え、墓を守り続けてきた神官Mytos。Undeadは、冒険者たちから見れば邪悪な存在だが、Mytosの話しぶりは冷静で理知的だ。彼の紳士的な態度に迎合するか、それとも先に攻撃を仕掛けるか、よく考えよう

チェックポイント④

Kresselackの墓　2階

多くの財宝と、多数の敵が待っているフロア。大したわなが無いのが救いだ。ここの攻略方法は2回目のIWD特集記事（2000年8月号）で紹介しているので参考にしてほしい。ここでは、必ず初めにMagic Missileを撃ってくるImbued Wightに注意したい。それでも、ここまでのクエストを順調にこなしてきたパーティーならば、一度に多数の敵を相手にしない限り、てこずるような連中ではないはずだ。素早く、そして確実に仕留めていこう。



2階に上がると、すぐに多数のSkeletonが冒険者を歓迎してくれる。こんな連中を同時に相手にしていたのでは命が幾つあっても足りない。扉の前まで後退して、一度に戦う数を2体ほどまで減らそう



これ以上先に足を踏み入れると、壁から飛び出した炎の矢がキャラクターを貫く。奥にある箱は、体力に自信があるキャラクターに開けさせるか、ThiefにDisarm Trapを使用させるといい

Kresselackの墓　2階マップ



飽くなき戦いと真実の探求は終わらない

足元には無数のSkeletonの残がいが勝利のあかしとして転がり、バックパックには数え切れないほどの財宝やポーション、マジックアイテムが詰め込まれた。しかし、君たちの気持ちは晴れない。Mytosの「われらは平穏に墓守を続けていただけだ。侵略者はお前たちだ」という言葉が耳を離れない。戦いには勝った。しかし、結局この墓とKuldaharを襲った不審な災いとの関係はまったくつかめなかった。何かを見落としているのだろうか？　次にすべきことは何なのか？　こうしている間にもKuldaharの人々がモンスターに襲われて命を落としているのではないか？

町にのこのこと戻り、Arundelに「Vale of Shadowsには何もありませんでした」と報告して、それで冒険が終わるはずはない。真実を付き止めてやらなければ気が治まらないのだ。冒険者たちの旅はさらに続く……。



SHŌGUN TOTAL WAR

EAオーストラリアがプロデュースした「SHOGUN TOTAL WAR」は、戦国時代の日本を舞台にした戦略シミュレーションだ。第2回目となる今回の特集記事では、軍勢の特徴と合戦を有利に運ぶテクニックを紹介する。これらの情報はマルチプレイモードでも役立つ内容となっている。

天下統一に役立つ！ 軍勢の特徴を完全解説







軍勢によって調達できるユニットが違う

キャンペーンモードでは、軍勢の特徴を把握し、ベストな戦略を立てることが重要となる。例えば、織田家ならば鉄砲兵を格安で調達可能なため強力な守備部隊を編成でき、武田家ならば騎馬兵をそろえやすいため機動力の高い部隊を作ることができる。このように、軍勢によってさまざまな特色を持っているのだ。ここでは、各軍勢のポイントを分かりやすくまとめたので、プレイの参考にしてほしい。

今川家

忍者と忍を安く生産できる強力な勢力である。支配下の遠江は弓兵の技術力が高い。しかし、遠く離れた九州地方に持っている領地は、序盤から他国の侵略を受けやすい。



島津家

九州の南半分を制圧した状態でスタートする島津家は、序盤を有利に展開できる。史実どおり、鉄砲などの新しい技術力に秀でている。また、野太刀侍を安価で調達できる。



武田家

騎馬系ユニットがゲームスタート時から格安で生産できる。中国地方と甲信越地方に居を構えてスタートする武田家は、山岳地帯のため守りやすい土地構造だが、反面収穫収入が少ない。



毛利家

僧兵を安価で調達できる。スタート時の本拠地である播磨は、銀山を有しており、鉱山開発が可能となっている。鉱山の開発が優先事項となるだろう。



北条家

城を安価で建築できる北条家。武蔵、上野、常陸は日本一ともいえる豊かな土地だ。しかも、下野は銀山を有している。しかし周りには、武田家や上杉家などの強豪が集まっており難易度は高い。



織田家

槍足軽、鉄砲兵を安く雇うことができる。所有する尾張、近江は資源に富んでおり、兵力を増強しやすいだろう。忍者ボーナスが用意されている伊賀と紀伊は強力である。



上杉家

弓兵を安価に調達できるのがポイント。支配下の出羽、陸奥、越後は土地が豊か。さらに、出羽と越後は金山と銀山を有している。しかし、支配地が東西に連なっているので、スタート時は補給路を断たれやすく守りにくいだろう。



Information	
開発元	：CreativeAssembly社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポートセンター 03-5436-6499
価格	：7,800円
発売時期	：2000年8月下旬

※本ゲームには、史実と異なる設定が含まれています。

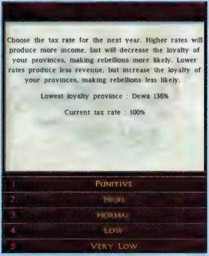
勝つための基本となる内政と建築のポイントを紹介

ここでは、内政と建築に関するポイントを紹介していく。これらの情報を参考にしてプレイすれば、合戦を有利に進めることができるはずだ。

内政のポイント

内政は、国の特徴に沿った開発をいかに進めていくかがポイントである。支配下の国の特徴(ボーナスポイントや砂鉄などの希少資源の有無)をよく分析し、国に適した建物を建築していくことが重要だ。その国の特徴に合う建物を建築すれば、兵の誉れや攻撃力、防御力などのボーナスポイント獲得につながる。無駄を省き、重要な部分に集中して資金を投入しよう。

ちなみに、兵を生産する施設はいくつかの国に分散させて建築すると良い。そうすることによって、より多くの兵を短いターンで調達できるからだ。



画面は税率の設定画面。税率は少し高めに設定するのがポイントだ。資金を少しでも多く獲得することを考えてプレイしたい。多少税率を上げても、一揆は発生しないのだ

建築のポイント

何を優先させて建設に着手するかによって、その国の存在が大きく変わる。建物の性質をよく理解することが勝利へつながるのだ。

Point 1 国の性質に適した建物を建てる

一国にすべての施設を充実させようとすると時間がかかってしまう。支配下の国それぞれの特徴を分析して、特徴に合った最適な建物の建設を行おう。

Point 2 地形を活用する

守りやすい地形(川や山のそば)を見つけて、資金を惜しまず築城し、前線基地とする。敵勢力の侵攻に備えるために、見張りやぐらなどを建てるとなお良いだろう。

Point 3 他国を侵略する場合は建物を万全の状態にする

他国に攻め入るにはかなりの兵力を準備する必要がある。まさに国力のぶつかり合いとなるのだ。侵攻の前には、自国の建物の守りも万全の状態にしておこう。他国に侵攻しているすきに攻め込まれても、対応できるようにしておきたい。

建物解説

オランダ交易所



ポルトガル交易所



異人来訪イベントが起こると交易所が建築可能となる。これらの建物が建設できると、いよいよ鉄砲兵の生産が可能となるのだ。鉄砲兵が加わることによって攻守共に幅が生まれ、敵兵に与える影響が大きくなる

見張りやぐら



見張りやぐらを建てると、隣国の状況を見ることかできるようになる。忍者などの諜報ユニットの代わりとなるのだ。また、ワンランク上の建物である砦にグレードアップすれば、敵の諜報ユニットの侵入を妨害できるようになる

鉱山



安定した特別収入が得られるものの、建設までに資金と時間が膨大にかかる。できれば、ゲーム中盤から後半にかけて、余裕が出てきてから建築したい

港



港を建築すると、部隊をほかの港のある国に瞬間移動できる。港がある国を主要な兵の調達地にしておけば,その恩恵は計り知れない。ゲーム中盤までにぜひ建築しておきたい

合戦で負けないための地形を利用した戦術を公開!!

合戦では、地形をうまく利用し、敵をおびき寄せて攻撃するなどの駆け引きが勝敗を左右する。ここでは、SHOGUN TOTAL WARをプレイする上で役に立つ、筆者お勧めの戦術を紹介する。

合戦では地形に合わせたユニットの配置を心掛ける

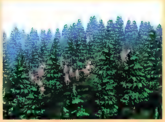
合戦を行う際、守勢側は戦闘開始前に自国のエリア内の好きな所に部隊を配置することができる。そのため、地形に沿った有利な布陣を敷くことが可能だ。対する攻勢側は、戦闘が開始されなければ布陣を敷けない。その分、攻勢側はしっかりと戦略を練って攻め込まなければならないのだ。

合戦で勝つためには、敵を味方の間接攻撃ユニットの射程範囲まで誘い出すなどの策略が重要となる。例えば、動きの速い騎馬兵を有効に使い、敵をほんろうさせながら陣形を切り崩すという戦術が考えられる。

また、大部隊になればなるほど、態勢を整えたり、移動に費やす時間が増えてしまう。一刻を争う戦場では、その遅れが命取りとなる。大部隊を動かす際には各部隊をショートカットキーへ登録しておくと良いだろう。

戦術1 森の中など有利な地形を利用する

守勢側は、始めからユニットを配置できる。森の中に奇襲部隊を隠したり、移動に時間のかかる丘や山の上の有利な場所に布陣しよう。すぐに有利な陣形を作ってしまうのではなく、敵の動きを予想して配置するのが合戦を征する秘けつだ。



戦術2 橋の攻防では飛び道具を利用する

マップに川がある場合、橋をめぐる攻防が繰り広げられる。川を挟んで、飛び道具を使う戦闘が行われるため、ユニットの移動速度や飛び道具の射程範囲を考慮した攻めを行う必要がある。いかに早く、敵の飛び道具の弾を使い切らせるかがかぎとなるだろう。



戦術3 敵の大将の動きを把握する

大将の首を討ち取ると敵の軍勢の誉れを下げることができ、敗走させやすくなる。敵の大将の動きに注目し、すきがあれば攻撃部隊を差し向けるようにしよう。もちろん、自分の軍勢の大将が狙われないようにじゅうぶん注意したい。



戦術4 隊列を工夫する

飛び道具に対しては、隊列を広げることで当たりにくくできる。このように、隊列の切り替えは非常に重要である。地形や相手の動きを見極めながら、最適な隊列を形成していこう。



ユニットの特徴を解説

ユニット同士の戦闘には有利不利がある。各ユニットの特徴を把握しておくことは重要だ。ここでは、ユニットの特徴を詳細に紹介しておく。

接近戦型ユニット

接近戦型ユニットは、突撃系ユニットの攻撃を防御するのに優れたユニットだ。槍足軽は、移動速度が速いが、密集隊形で扱わないとすぐに敗走してしまう。槍侍、なぎなた兵は、重装甲のため防御力が高い反面、移動スピードが極端に遅い。飛び道具の的になりやすいのが難点だ。



槍足軽



槍侍



なぎなた兵

重歩兵系ユニット

僧兵と野太刀侍は、移動スピードが極端に遅いが、その防御力と攻撃力には目を見張るものがある。これらのユニットで編成した部隊は実に強力だ。



僧兵



野太刀侍

間接攻撃型ユニット

間接攻撃型のユニットは、中距離からの攻撃が可能なため、移動の遅いユニットの攻撃に向いている。鉄砲兵は装甲の厚いユニットにも有効で、さらにマスケット銃兵は悪天候下でも射撃可能となっている。防衛線では必ず必要なユニットといって良い。ただし、弾の数に制限があるため、弾切れになるとまったく役に立たなくなる。騎馬弓兵は、高い移動力を生かして、積極的に有利なポジションを獲得できる理想的なユニットである。



鉄砲兵



マスケット銃兵



弓兵



騎馬弓兵

突撃系ユニット

突撃系ユニットは、移動スピードが速いため、奇襲や間接攻撃型ユニットへの攻撃に適している。攻撃の際には、槍系のユニットや銃を使うユニットには注意が必要だが、敵の陣形を切り崩すことができる魅力的なユニットである。



騎馬兵



重騎馬兵

戦略シミュレーションのだいご味であるマルチプレイの流れを解説

SHOGUN TOTAL WARのマルチプレイは、エレクトロニック・アーツのゲームサーバーで行う。シングルプレイのキャンペーンモードのようなシナリオはなく、純粋にほかのプレイヤーとの合戦のみがプレイできるようになっている。マップは、85種類が用意されており、最大8人でのバトルを楽しむことが可能だ。

マルチプレイを行うためにアカウントを取得する

マルチプレイは、エレクトロニック・アーツが用意している無料ゲームサーバー（http://www.totalwar.com/）で行うことができる。ちなみに、このゲームサーバーを利用するためには、SHOGUN TOTAL WAR用のアカウントを取得しなければならない。アカウントを取得したら、SHOGUN TOTAL WARのメニューでマルチプレイモードを選択し、表示されたメニューの中のPlayOnEA.comを選ぼう。この後、表示された画面に取得したアカウントを入力するとゲームサーバーに接続できる。



http://www.totalwar.com/では、マルチプレイの詳しい手順を確認できる



マルチプレイを楽しみたいプレイヤーはこのアカウント画面に名前などを入力して、アカウント発行の手続きを行う

ホストとなりゲームをクリエートする

マルチプレイでは、すでにクリエートされたゲームに参加するか、もしくは、自分がホストとなり、ゲームをクリエートすることになる。ホストになった場合、スタート時の資金量とマップを設定しなければならない。ただし、初期の資金量が多ければ、初めから激しい戦闘を楽しめるのだが、反面ネットワークを利用しているため、ユニットの多さがゲームの重さに比例してしまう。筆者の経験から、2500～4000程度の資金量に設定するとストレスなくプレイできるようだ。

Step1 ロビーで対戦相手を探す



多くのプレイヤーで賑わうロビー。プレイヤーの登録したニックネームには自動的に和風の名字が付くようになっている。外人のファーストネームと組み合わされて、違和感を感じるのだが………。

Step2 マップとスタート時の資金量を設定



ホストはまず、マップと資金量の決定に頭を悩ませることになる。マップは85種類が用意されている。もちろん、ろう城戦のマップもある。タイムリミットと季節、同盟破りが可能かどうかなどを設定したらプレイヤーが参加するのを待とう。

Step3 チャットしながら参加者を待つ



ホストのクリエートしたゲームに参加するプレイヤーは、まず軍勢（旗印を選択する）と守勢側か攻勢側かを選ぶ。人数が足らない場合は、さらに参加者を待つ。この待ち画面では、チャットが行えるようになっており、ロビーにいる人に参加を呼び掛けることも可能だ。

Step4 メンバーがそろったら兵と誉れを設定してプレイ開始



参加者全員は、この画面で兵の種類と誉れの振り分けを行なわなければならない。誉れが高くなるほど兵の攻撃力、防御力が増すため、誉れの低い兵をたくさん用意するより、えり抜きの精鋭部隊を多くそろえた方が有利だろう。また、守勢側となり、ろう城戦などをプレイする際には、間接攻撃ユニットを多めにすると良い。設定が終了したらプレイ開始となる。

観光気分で3カ月間の冒険が楽しめる オンラインRPGレインガルド

弊誌では、2000年6月号から3号連続で「レインガルド」の開発状況をお伝えしてきたが、2000年秋の発売を前に、そろそろゲームの全体像が固まってきたので、ここで基本的な情報を整理しておきたいと思う。同タイトルは、カプコンが開発中のオンライン専用RPGで、宝島社がソフトの販売とサーバーの運営を予定している。ゲームの特徴として、長期間のキャラクター育成が必要なく、気軽に仲間とのコミュニケーションが楽しめるシステムを採用している点が挙げられる。そしてこのレインガルドと同様に、2000年内の発売を目指して開発が進められている国産RPG「アプサラス」「ルナティックドーン 第三の書」の最新情報も、併せて紹介する。 文／菅原有香、編集部

初級プレイヤーにも優しい マイペースで楽しめるゲームシステム

このゲームの最も際立った特徴は、エンディングが用意されていることだ。異世界レインガルドに降り立ったプレイヤーは、実時間と同じ3カ月という決められた期間内でゲームを楽しむ。キャラクターはいくつかの製造レベル（生産スキル）と攻撃レベル（戦闘スキル）を持っているが、それらのスキルを成長させるかどうかはプレイヤーの判断にゆだねられる。「ULTIMA ONLINE」や「DIABLO」のようなRPGとは異なり、たとえ自分のキャラクターを成長させなくても、レインガルドの世界では自由に遊べるはずだ。遊び方は数多く、モンスターと戦闘しないとキャラクターが成長しないという、システムの制約は一切ない。日々、モンスターの潜むダンジョンに通い詰めて、戦闘の腕を磨いてもいいし、鉱山に足を伸ばして鉱石を集め、一流の刀職人を目指してもいい。街の人から与えられるミッションを遂行してお金を稼ぐこともできるし、レインガルドで起きる数々の不思議なイベントを、ひたすら追いかけることも可能だ。

プレイ時間やキャラクターの育成にこだわる必要がないため、ゲームをする時間が限られるプレイヤーや、オンラインRPGの初心者にとってはありがたい。“ゲームをやり込まなくては”“強いキャラクターを育てなければ”という焦りを感じることなく、いつでも自分の好きなペースでゲームを楽しむことができるだろう。逆に、時間の許す限りプレイして、最強のキャラクターを育てたいと考えているパワープレイヤーには、3カ月後にゲームが強制的にエンディングを迎えてしまうというのは納得がいかないかもしれない。そうしたやり込み派プレイヤーは、世界の難所名所に隠された石碑に先着順で名前を残せるシステムや、製造レベルと攻撃レベルの上位プレイヤーを発表するランキング制度で楽しめるだろう。ダンジョンの深奥（しんおう）部は、時間をかけて戦闘用のキャラクターを作り上げたプレイヤーだけのものだ。

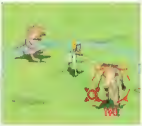


レインガルドの世界には、遺跡や秘境が多数存在する。強力なモンスターに守られている遺跡や、一定時間が経過した後に入ることが可能な建物など、さまざまな障害がプレイヤーの前に立ちはだかる。それらは、もはや気軽に訪れることのできる観光地ではない

レインガルドのもう一つの特徴が、スキルの中に魔法が存在しないことだ。魔法が存在しないオンラインRPGは、過去に例がないと思われるが、魔法がないと、どのようなゲームになるかを想像してみよう。戦いは武器を使った直接攻撃のみ、移動手段はひたすら走るだけで、体力の回復は薬を使う。これはまさに、われわれの実生活とあまり変わらないものだ。ファンタジックな世界でありながら魔法が存在しないのは、かえって斬新（ざんしん）な印象を受ける。オンラインRPGをやり込んだプレイヤーにとっては不便に感じるかもしれないが、実際にプレイしてみると、意外とそうでもない。遠出や冒険をしたい日は、薬と食糧を多めに買って、地図を片手に出発するのだ。魔法を切り捨てるというのはかなり思い切った判断だが、ライトユーザーでも気軽に楽しめるゲームを目指した、開発者のこだわりがここに表れている。

パーティープレイによって 死亡時のペナルティーが回避できる

Escキーでメニューを呼び出し、目標物をクリックするだけの簡単操作が売りのレインガルド。操作系で奇抜なものは何一つなく、初めてのプレイでも戸惑うことはないだろう。オンラインRPGといえども、戦闘偏重型のゲームではないため、冒険用のパーティーシステムのようなものは省かれている。従って、仲間と一緒に冒険していても自分以外のプレイヤーのライフゲージは見えず、モンスターに出会ったら、寄ってたかって敵を殴ることになる。もちろん、倒れた仲間に傷薬を塗ってやることは可能であ



武器を装備した状態でダブルクリックすると必殺技が発動する。必殺技は相手を後方に吹き飛ばす効果があるため、遠距離攻撃を持っていないモンスターを相手にする際は大変有効だ。弓とボウガンは離れて攻撃できて一見有利なようだが、あまり射程が長くない



ソロプレイでライフがゼロになると、最後に立ち寄ったホテルまたは山小屋に強制的に戻される。初期のベータテストでは、ライフとフードは共に25%ほど回復したが、全回復に変更されたようだ

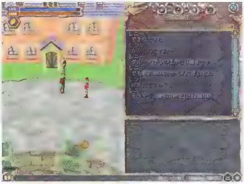
Information

開発元：	株式会社カプコン
販売元：	株式会社宝島社
問い合わせ先： E-mail	レインガルド観光公社 contact@raynegard.com
価格：	未定
発売時期：	2000年秋

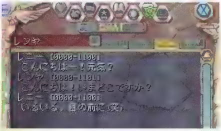
るため、協力プレイは楽しめる。また、自分のライフがゼロになった場合、復活時に製造や攻撃のスキルレベルが一つ下がるが、仲間に回復してもらった場合は、このペナルティーがないのだ。強敵に挑む際は、パーティーを組んでプレイするのが理想的だ。

とはいうものの、レインガルドの開発者が目指しているゲームの楽しみ方は、戦闘よりもむしろ、仲間とのコミュニケーションのようだ。キャラクターの頭上に出る吹き出しを見ながらの会話は、やや不便だが（吹き出しは消すことが可能）、仲間と共に行動したり、情報を分かち合いたい場合は、“グループ”を結成すればいい。グループの登録は、キャラクター作成時の入国手続きと同様に、大変ユニークだ。街にある役所にて、リーダーがグループの届け出を出すことで登録が完了する。登録後にグループへの加入を希望するプレイヤーが現れると、グループに所属することを示す“紋章”を手渡すだけでよい。以後は、吹き出しではなく、グループメンバーだけが利用できるメッセージウインドウでチャットを行うことができる。多人数でのイベント攻略や情報交換などで、このグループチャットは大いに役立つことだろう。

このほか、キャラクター作成時に与えられたIDを指定することによって、1対1のチャットも行える。ゲーム中で遠距離にいるプレイヤーと会話するのに便利だろう。



グループを作れば、どこにいてもメンバー同士で自由に会話ができる。しかし、画面の半分をチャットウインドウが占めてしまい、吹き出し会話と同様に長い会話はしづらいことがネック



仲良くなったプレイヤーからチャットIDを教えてもらい、チャットウインドウのPERSONALタブを選べば、登録したプレイヤーと1対1の会話ができる。ちなみに、隣りのLOCALタブをクリックすると、会話の記録（ログ）を見ることができる

冒険のスタート地点となる個性豊かな6ヵ国

プレイヤーはゲームの開始時に、キャラクター名と性別を決めるほか、スタートする国を選ばなくてはならない。1回作ったキャラクターは1クール（3ヵ月）後まで変更、削除ができないので、よく考えて決定しよう。レインガルドには六つの国があり、それぞれが独自の気候と文化を持っている。当然ながら地域によって発生するイベントもそれぞれ違う。参考までに、個性豊かな6ヵ国の簡単な情報を紹介しよう。



レイナード

古代レインガルド文明の遺跡や伝承が眠る、歴史と伝統の国家。神殿に仕える神官たちが、祭事のみならず政治にもかかわる宗教国家である。建物はヨーロッパ風の石造りで、中世文化を連想させる。首都ノイベリーの近くには大きな神殿が建てられており、神官たちは訪問者に対して親切にレイナードの歴史や祭事について教えてくれるだろう。レイナードのホテルからスタートしたプレイヤーには、一般市民用の洋服と、レイナードでもっともポピュラーな武器である刀が初期装備として与えられる。神殿を中心としたイベントが多く、観光やイベント探索に向いている。



ザイレン

草原地帯と荒地を半々に持つ、乾いた気候の国。各国の中継地点に当たるため、商業が発達している。そのせいか他国へ渡るお使い型のミッションが多いようだ。また、首都クアドラートの東にはザイレン研究所があり、商業だけでなく学問の要にもなっている国。ただし、この研究所（通称ザイ研）は、特殊な現象についての研究を続けているらしく、事故が起こるのではないかと、住民からは不安の声が絶えない。ザイレンの民はボウガンの扱いを得意としており、ザイレンでスタートしたプレイヤー全員にボウガンが支給される。



グラーツ

政治組織は存在せず、将軍と呼ばれる3人のリーダーが統治権を握る軍事国家。グラーツの男はすべて戦士になることが運命付けられている。山脈によって北の国への行き来を阻まれているため、多くのトンネルが掘られているが、最近このトンネル内にモンスターが出現し、騒ぎとなっている。将軍率いるグラーツの精鋭部隊が、近々トンネル内のモンスター掃討に向かうらしく、街には緊張感がただよっている。付近にダンジョンが多く、冒険者向きの国だ。受け取ることのできる武器はグラーツで最も普及している大剣で、強力な必殺技が期待できる。



ガダラマ

広大な草原地帯に囲まれた遊牧国家ガダラマ。今は特定のエリアに集落が見られるが、少し前までガダラマの土・水・草木の三つの部族は、草原を渡り歩く遊牧生活をしていた。その名残でガダラマの住居は、持ち運びが容易なパオと呼ばれるドーム状のテントになっている。ガダラマからスタートする旅人には、前で合わせるゆったりした衣服と、簡素な弓が渡される。辺境とも言える場所にあるガダラマは、見た目どおりののどかで穏やかな地域だ。しかし、人の手があまり入っていない地域だけに、街を離れれば何があるかは分からない。



バラト

鉱山の国バラトの男たちは、そのほとんどが鉱業に従事している。地形は岩場や鉱山に囲まれた高低差の激しい荒地で、気楽な観光にはあまり向いていそうにないが、鉱山が近くにあるため、武器やよろいの生産スキルを上げたいプレイヤーには格好のスタート地点だ。鉱山の近くはモンスターがうろついているため、冒険者向きの国でもある。無骨だが頑丈な石造りの建物が並ぶ街には、所々に鉱山の仕事に使う手押し車や木箱が放置されている。プレイヤーに与えられる武器はおので、服装はよろい風の頑丈そうなものが、最初から手に入る。



ヤージルクト

大陸の南に位置するヤージルクトは、熱帯に近い湿気の多い国で、農業が盛んだ。グラフィックは一見、インド系の文化を連想させる。湿地や沼が多く、建築物は簡素な木造が大半を占めている。温暖多湿な気候であるため、店は開放的な屋台風の形になっているものが多い。また住民の衣服も、大きな布を体に巻きつけただけといった南国風のものだ。支給される武器はやりで、前方に撃ち出すスタイルの必殺技が使用できる。大きなイベントは起こりそうにないが、旅の中継地点や冒険の拠点として便利だろう。湿地の付近では薬草を摘むこともできる。



2000年内にリリースが予定されている そのほかの国産RPGの注目作

アプサラス APSARAS



未弥純氏が描いたイメージイラスト（2000年8月号のp.069参照）をベースに、キャラクターのグラフィックが作られている

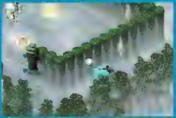
いよいよモニターテスト開始　序盤のゲーム進行はこうなる

2000年8月号にて「アプサラス」プレビュー記事を掲載したが、同タイトルの第1次モニターテスト（ベータテスト）が6月末に開始された。モニターテストでは、ゲームに対する意見をプレイヤーから出してもらい、それを基にシステムの変更やバランス調整が行われ、7月末から9月3日まで予定されている第2次モニターテストを経て、9月には製品が発売される。残念ながら、モニターテストへの応募は締め切られているが、編集部でベータ版をプレイした印象をお伝えしたいと思う。

アプサラスはここに掲載した画面写真に写っている4人のプレイヤーキャラクターの中から1人を選択してプレイすることになる。ゲーム中はクォータービューでプレイし、キャラクターの操作は基本的にマウスだけで行う。

まずは、レオーニア村にある武器屋、防具屋、アイテム屋などで装備を調え、戦闘の準備ができたら村長のレーファ（NPC）に話し掛けて、ダンジョンへ移動する。ダンジョンへの移動は、目的地をメニューで選んでテレポートするだけで、地続きにはなっていない。ダンジョン内には多くのモンスターがうろついており、プレイヤーはモンスターとの戦闘やダンジョン内に落ちているパワーアップアイテムを取得しながら、次のステージへ移動するためのポータルを探さなくてはならない。

ただし、8月号のプレビューで紹介したように、プレイヤーの属性がモンスターより低い立場にあった場合、敵に攻撃を加えても簡単には倒せない仕組みになっている。従って、キャラクターがある程度成長するまでは、モンスターとの戦闘は極力避けて、パワーアップアイテムとお金の収集に努め、ゲームオーバーになる前に攻略を中断して、レオーニア村に戻ることになる。



霧が掛かったダンジョンの中に多くのモンスターが登場するが、ゲーム序盤では、すべての敵を倒すのは不可能だ

Information

開発元	:株式会社コーエー
発売元	:株式会社コーエー
問い合わせ先	:株式会社コーエー 045-561-6861
価格	:8,800円
発売時期	:2000年9月(予定)

LUNATIC DAWN The 3rd Book

ほかのプレイヤーが創造した世界を訪問することが可能なシステムを採用

国産RPGの代表的な作品として、多くのゲーマーに知られる「ルナティックドーン」。1999年3月にマルチプレイに対応した「ルナティックドーン III」、同年11月には「ルナティックドーン IV」がリリースされたため、2000年冬に同シリーズの最新作「ルナティックドーン 第三の書」（以下、LD第三の書）が登場する。

ただし、このLD第三の書は、前述のルナティックドーン IVの続編とは位置付けられておらず、1996年に発売された「ルナティックドーン Passage of The Book」、1997年に発売された「ルナティックドーン The Book OF Future」の2作品（前途シリーズ）の続編として開発が進められている。同シリーズの特徴は、もともとDOS用ゲームとして開発されたルナティックドーンをWindows上で遊びやすいシステムに変更したことと、ゲームを進行させる上での決められたストーリーやプレイの制限が無いことが挙げられる。そして、LD第三の書では、新たにインターネットを使って楽しむ仕組みが用意される予定だ。

ゲームの舞台となるのは八つの国で、プレイヤーは町にある酒場で仕事を請け負い、稼いだ報酬を使って装備品を調えていく。ゲームを進めていくと、世界の存亡にかかわる重要なイベントに出くわすこともある。このゲームスタイルは、同シリーズ共通の魅力となっている部分だが、ここまでは基本的にシングルプレイである。LD第三の書には、自分が体験している冒険の状況を日々ホームページ上で公開する"e-playシステム"が用意されており、自分以外のプレイヤーが体験している冒険を見て楽しむことができる。ホームページ上では、ゲームに関する情報交換、アイテム交換、カードトレーディングなどが楽しめるほか、自分以外のプレイヤーが体験しているゲーム中の世界を訪問することもできる。LD第三の書は、プレイヤーごとに異なる世界を構築するため、ほかのプレイヤーの世界でしか得られないアイテムなども存在する。インターネットを使って、手軽にゲームの世界を広めることができるのが、LD第三の書の最大の特徴である。



前途シリーズの前2作と比べて、魔法の種類や効果が大幅に増えており、グラフィックのクオリティーもアップしている



この地図で表された世界はあくまでも一例で、ゲーム開始時に各プレイヤーごとにまったく異なる世界が創造される

Information

開発元	:株式会社アートディンク
発売元	:株式会社アートディンク
問い合わせ先	:株式会社アートディンク ユーザーサポート 043-299-7890
価格	:未定
発売時期	:2000年冬

ここで紹介したLD第三の書は、2000年9月15日から29日までの2週間、ベータテストが予定されている。このテストは、ゲームのテストプレイ、インターネットを使ったネットワークプレイの動作検証のほかに、プレイヤーからゲームに関するアイデアを募集する目的で行われる。ベータテストへの参加申し込みは、アートディンクのホームページ上で行えるが、これとは別にPlay Onlineの読者に限定した、50人のテスターを募集する（募集期間は7月24日から8月13日）。LD第三の書に興味がある方は、下記の専用ホームページにアクセスして、参加の申し込みをして欲しい。

URL　http://lunatic.artdink.co.jp/3rdbook/playonline.html

ネットワークRPGメーカー2000でクリエーターを目指せ!

作成から公開までを完全サポート 強力なネットワークRPG作成ツールが登場

文／杉山淳一

作って遊ぶ楽しさを再発見 想像力を刺激する作成ツール

ゲームの面白さには2種類ある。だれかが作ったゲームで遊ぶことと、自分でゲームを"作る"ことである。

十数年前まで、パソコンを使うことは"自分でソフトウェアを作ること"だった。パソコン雑誌の読者はプログラムリストを徹夜で打ち込み、プログラムが動かなければ、その原因を自ら解明しなくてはならなかった。それは途方もなく面倒な作業だったけれど、この試行錯誤の中からパソコンユーザーは、ハードウェアやソフトウェアの仕組みを学び、プログラミング技術を磨いた。ビル・ゲイツ氏もドラクエの堀井雄二氏も、みんなこのいばらの道を歩んできた。それはなぜか? 作ることは、遊ぶことと同じか、それ以上に面白いことだからだ。

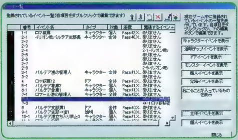
しかし、現在その体験を得る機会はとても少ない。組み立てて遊ぶプラモデルのような世界だったコンピューターゲームは、いつのまにか完成品を遊ぶだけの世界になってしまった。ソフト制作も高度になり、専門的な知識が必要になったからだ。しかし、アスキーだけは"作って遊ぶ"ことにこだわった。そして誕生したのが"ツクールシリーズ"と呼ばれる一連のツールソフト群である。

作っただけでは終わらない ゲーム用のサーバーも用意

今回登場した「ネットワークRPGメーカー2000」は、アスキーがネットワークゲームの分野に進出した記念すべきソフトだ。グラフィックを用意して、アイテムを設計し、いくつものイベントを組み立てていくと、「DIABLO」や「ULTIMA ONLINE」のような斜め上方視点のネットワークゲームができる。サンプルシナリオや素材集も用意されているので（初回版にはさらに、洋ゲー風の素材集とサンプルゲーム2本が付いてくる）、シナリオだけを作りたい人はストーリーやイベントだけを組み立てればいいし、グラフィッカーを志す人はサンプルシナリオの画像データを差し替えて独自の世界を作ってもいい。ネットワークやプログラミングの専門的な知識が無くても、自分が心に描いた世界を再現できる。時間をかけて納得できる作品を1人で作るのも良いけれど、友達と分担して取り組むのも面白そうだ。



ゲームの基本ともなるマップの設計画面。パーツリストから部品を選択して配置していく。イベントの発生ポイントやモンスターの出現エリアなども、ここで指定する



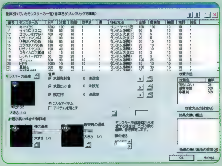
ゲーム中に発生するイベントの設定画面。NPCの配置やセリフなどを指定する ゲームのシナリオはここで方向付けされる

そして、最も画期的なことは、アスキーがドワンゴと共同で、ユーザーが作成したゲームデータを登録するためのクライアントサーバーと、ゲーム参加者を募集するためのマッチングサーバーを用意していることである。クライアントサーバーに登録されたゲームデータは、ゲームを持っていないほかのプレイヤーも自由にダウンロード可能だ。そしてマッチングサーバーでは、同じゲームを持っているほかのユーザーとパーティーを組むことができる。このようにして、作成したネットワークゲームを最大8人で遊ぶという仕組みだ。また、ダウンロードやマッチング回数でランキングを集計し、人気のあるゲームを作ったユーザーには賞金を提供することも計画している（詳細はhttp://www.techwin.ne.jp/）。

ネットワークRPGメーカー2000にはサンプルゲームが6本用意されており、これだけでも遊べる。しかし、ゲームクリエーターを志す人もそうでない人も、オリジナルなゲームづくりを楽しんでほしい。国産のネットワークゲームが少ないことからみて、今最も日本で不足しているクリエーターの分野はネットワークだと思う。このツールをきっかけに、多くのネットワークゲームクリエーターが育つことを願ってやまない。



サン[illegible]ところ。作成したゲームは、ネットワークRPGメーカー2000を購入していない人もダウンロードして参加できる。つまり、ネットワークRPGメーカー2000の登場は、無料で遊べる国産ネットワークゲームが大量に誕生することを意味するのだ



モンスターの設定画面。ゲームの難易度を決める重要な要素だ。モンスターのグラフィックや特性のほか、戦闘中のアニメーション表示まで設定できる

Information

ネットワークRPGメーカー2000	
発売元	株式会社アスキー
問い合わせ先	株式会社アスキー ネットワークRPGメーカー2000サポート係 03-5433-7862
価格	9,800円
発売時期	発売中

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

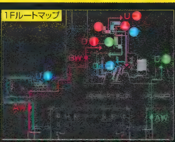
香港のホテルに立てこもったテロリストから人質を救え!

最後のミッションは人質救出 迅速かつ的確に行動すべし

「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS」(以下、RSUO)の最終ミッション"Jade Key"は、香港のホテルが舞台となる。テロリストを掃討し、人質をすべて救出するのが目的だ。さすがに最終ミッションともなると、テロリストも巧みに配置されている。何も考えずに突入すれば、部隊は全滅することだろう。このページでは、最終ミッションをクリアするための最適な侵入ルートを解説するので、攻略の参考にしてもらいたい。なお、今月号の付録CD-ROMに収録した作戦ファイルとリプレイデータは、ここで解説する作戦に即したものである。RSUOをインストールしたフォルダの中にある、DATAフォルダ下のPLANフォルダに、作戦ファイル"M05.PLN"をコピーしよう。リプレイデータ"RSGAMEREPLAY8.RPL"は、同じくDATAフォルダ下のREPLAYフォルダにコピーする。以上の手続きだけで、ここで紹介した作戦の設定がロードできる上、リプレイも見ることができる(ロードする際は、それぞれのファイル名を選択する)。

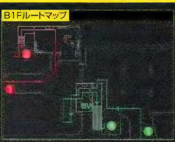
マップの特徴を把握して使用武器と実行ルートを決定

1Fルートマップ



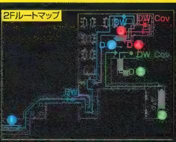
筆者の考えた突入ルート例なので、各自が実行しやすいように変えてもらってもいい。これは1階部分のルートマップ。ミッションの序盤と終盤にのみ通過するフロアだが、この階には人質が1名いる

B1Fルートマップ



こちらは、地下1階の駐車場部分のルートマップだ。基本的に、Greenチームのみで作戦を遂行する。この階に人質は存在しないが、突入する際にこの階を移動する必要がある

2Fルートマップ



作戦の山場となる2階のルートマップ。すべてのチームが同時に、そして効果的に動くことが重要となる。人質2名がレストラン内にいる

最終ミッションの目的は人質救出なので、装備はSD系(サイレンサー装備)をメインに選択し、FlashbangやFrag Grenadeは使用しないようにする。大きな音を立ててしまうと、その場で人質が殺害されてしまう恐れがあるからだ。ここではUMP 45SD、HK .45 MARK23-SD、Heartbeat Sensorを使用する。

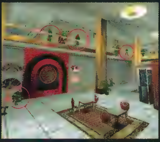
それでは、マップの特徴を述べておこう。バスが突っ込んでいるホールは、1階、2階が吹き抜けになっているので、気を付けて通らないと、敵に突入を察知される可能性がある。ましてや、バスの中を通り抜けるなど論外だ。上下左右を包囲されている状態でテロリストを攻撃しても、その間に人質か殺されてしまうだろう。また、建物の外にはテロリストのスナイパーが数名待機しているので、突入位置にたどり着くのも容易にはいかない。

となると、どのようにして突入するのが最適なのだろうか? このマップで可能な突入方法は四つある。

①正面のバスを利用する方法
②2階側面のドアから2階ホールに出る方法
③右正面の地下駐車場入り口から侵入する方法
④左側面の地下駐車場入り口から侵入する方法

このうち、①は敵のスナイパーがいるため不可能なので、実質的に3種類のルートが使用可能だ。テロリストは建物の外に数名、建物内部に大多数が配置されている。さらに、3名1組で、常時建物内を巡回しているテロリストもいるので、移動にはじゅうぶんな注意が必要だ。

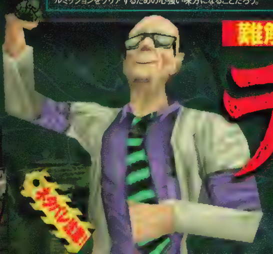
マップに記された矢印と文字の色は、チームカラー(Blue、Red、Green)を表している。数字が記されている場所は、別の階へ切り替わるポイントだ。例えば、青のU①ならば、"上り階段でBlueチームが階段を上がる"という意味である。逆に、D①は、階段を下りることを意味する。ただの数字だけなら、上か下の階から移動してくることを示す。AW、BW、DWはコード待ちのポイントで、AはAlpha、BはBravo、DはDeltaの略である。また、DeはDefend、CovはCover、DW_Covは"Delta待ちでCoverする"という意味だ。



正面のホールはテロリスト(赤丸の位置)だらけだ。うまく立ち回らないと、たちまち取り囲まれてしまうだろう

AI隊員の射撃能力について

AIの隊員は、使い方次第で、恐ろしいほどの照準スピードと命中精度を誇る戦闘マシーンとなる。AI隊員の使用で気を付けなければならないのは、チームのルート設定だ。AI隊員の進行方向を、敵に向けやすくさせることと、AI隊員が使用する武器をよく考えて選択することが重要だ。攻撃対象が画面の中心に近ければ近いほど、AI隊員の照準スピードは上がるので、画面の縁ギリギリに現れた敵には、素早く照準を合わせられない。また、使用する武器は連射可能な主武器ではなく、補助武器であるピストルが良い。彼らのピストル射撃能力は驚くべきもので、いとも簡単にHead Shot(頭打ち)を行うのだ。AI隊員を巧みに使いこなせば、シングルミッションをクリアするための心強い味方になることだろう。



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

状況に応じて使用チームを適切に変更する

ミッションを無事に遂行するためには、操作するチームを随時切り替えながら進める必要がある。操作チームを変更するのは、AIよりも人間が操作した方が良い局面があるからである。このミッションでは、以下の順番で、各チームを操作するといい。

①Blueチームで建物外のテロリストを鎮圧する

②Greenチームに切り替え、地下駐車場のテロリストを倒す

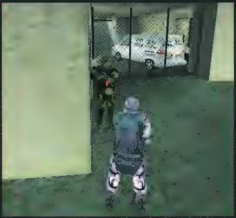
③Blueチームを操作し、AI操作のGreenチームと共に、2階のテロリストたちを制圧する

2階のテロリストの排除を完了すれば、後は好きにチームを選んで1階に突入していけばOKだ。くれぐれも設定したルートを必ず通るようにしよう。①は前述したとおりなので、以下に②以降の詳細な攻略手順を解説しよう。

STEP 1 地下駐車場の制圧

地下駐車場にいるテロリストの制圧は、Greenチームで行う。まず、地下駐車場へ下りる前に、スナイパーを倒しておこう。スナイパーの鎮圧が終わっていないと、遠方から狙撃を受けてチームが全滅する可能性があるのだ。地下駐車場へ下りていくと2名の歩哨が歩いているので、素早く撃破する。その反対側にいるテロリスト3名は、Redチームがいる方向を警戒しているので、背後から攻撃可能だ。時々、車のそばをテロリストが歩いている場合があり、先に述べた歩哨2名を攻撃している間に射撃される可能性があるので注意したい。

Greenチームが地下駐車場を制圧できないと、Redチームは突入しにくいので(突入自体は可能だが、危険度が高い)、迅速に地下駐車場を制圧して、次の行動に移ろう。



目の前に現れた歩哨を音もなく素早く排除し、この先にいるテロリストの背後を取ろう



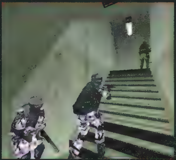
Redチームの側から見た配置(テロリストは赤丸の位置)。このような危険な状況に、AI操作のRedチームを送り込むわけにはいかない。Greenチームで敵の背後を強襲するのだ

STEP 2 2階ホールの制圧

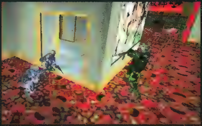
STEP1の制圧が完了したら、次に行うのが2階ホール全体の制圧だ。操作はBlueチームで行う。先にも述べたとおり、ホール部分の1階と2階は吹き抜けになっている。1階にいるテロリストには見つからないように移動しよう。1階のテロリストに対しては、無理に発砲する必要は無い。失敗時のデメリットが大き過ぎるためだ。

吹き抜けになっている部分を制圧したら、次にレストランの部分へ素早く入り込む。レストランの入り口には2名のテロリストがいるので、テロリストよりも先に発砲して倒してしまおう。人質はこのレストラン奥に確保されているのだが、Blueチームの突入によって人質は移動されてしまう。しかし、無理に追い掛ける必要は無い。

ここで、あらかじめテロリストが通りそうな場所に待ち伏せさせておいた、AI操作のRedチームが役に立つ。テロリストの排除は彼らに任せて、Blueチームは慎重に進むことを心掛けてもらいたい。2階全体の制圧が完了するころには、全チームが次のGoCodeを待っている状態になっているだろう。



AI操作のRedチームは、待ち伏せポイントに向かう途中で敵と遭遇。AI隊員の射撃能力が素晴らしいため、迅速に敵のテロリストは倒された



通路を走ってきたテロリストを待ち伏せして攻撃する。この時点で、すでに反対側ではGreenチームが突入を開始している。素早い連携が必要となる場面だ



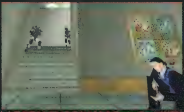
Blueチームによるレストラン突入場面。遠くにいるテロリスト[illegible]素早く倒し、残りのテロリスト[illegible]

STEP 3 1階ホールの制圧

1階ホール制圧を担当するのは、AIに任せるならBlueチームで構わない。もし、最後の締めくくりを自分で行いたい場合は、Greenチームを選択しよう。

1階に潜むテロリストは、順調に任務が遂行されていれば、2~3名しか残っていない。しかし、そのうち1人のテロリストは、銃の照準を人質に合わせて待ち伏せを行っているので注意が必要だ。このテロリストを攻撃する場合、人質が驚いてホールの方向へ逃げ出すことがある。そうなると、1階ホールで監視しているテロリストに、人質が射殺される恐れがある。従って、もし人質が逃げ出したら、素早く移動してホールにいるテロリストを排除しよう。

すべてがうまくいったら、1階ホールにいるテロリストを射殺した時点でミッション終了となる。ただし、タイミングがずれて、巡回しているテロリストを捕そくできなかった場合もあるだろう。その場合は、全階をくまなく再確認し、残っているテロリストを掃討しよう。作戦区域上のすべてのテロリストを鎮圧すれば、ミッション終了だ。



人質を盾にしているテロリストをGreenチームが掃討した瞬間。残るテロリストはあと1名だ。気を抜かずに最後までやり遂げよう



ミッション成功を表す文字が画面に表示された。作戦の立案から目的達成まで、試行錯誤の連続でようやくたどり着くことができた任務成功は、非常にうれしいものだ



テロリスト[illegible](赤丸の位置)が、人質を前に[illegible]いる。Greenチームで[illegible]のテロリスト[illegible]を素早く[illegible]

特殊部隊を率いて、世界のさまざまな場所で発生するテロ事件を解決する「RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS」。今回は、最終ミッションの攻略法を徹底的に解説する。今月号の付録CD-ROMに収録した作戦ファイル、およびリプレイデータと連動しているので、そちらも併せて参照してほしい。 文/K1

SANCTUM

コレクター魂をわしづかみにする オンライン上でのカード対戦

今月は、ターン制の戦略シミュレーションの要素を持ったカード対戦ゲーム「SANCTUM」を紹介する。近年、さまざまなトレーディングカードが流行しているが、本作では独特の雰囲気を持った個性的なカードが多数登場するのだ。世界中のプレイヤーを相手に、カードによる奥深い対戦を存分に楽しもう。

文／杉山淳一



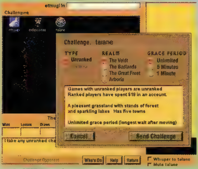
ゲームの進行は対戦を通して学ぼう

有名な「マジック:ザ・ギャザリング」や「ポケモンカード」など、トレーディングカードゲームの人気が近年加熱している。トレーディングカードゲームは、自分のカードと相手のカードを戦わせるゲームで、相手の出方を考えながら、自分のカードを巧みに使う知性が必要とされる。また、いかに強い能力を持つカードをより多く集めるかが重要となるゲームでもある。だれもが多少は持っている収集欲を強く刺激するゲームなのだ。「SANCTUM」は、そんなトレーディングカードゲームの魅力を詰め込んだネットワークゲームだ。

ゲームに参加するには、SANCTUMの公式ホームページでアカウントを取得し、クライアントソフト(今月号の付録CD-ROMに収録)をダウンロードする。アカウントとパスワードがメールで届いたら、クライアントソフトを起動して、それらを入力しよう。すると、ロビーサーバーへ接続される。参加者がアイコンで表示されているので、その中のだれかをクリックして対戦を申し込み、相手が了承すればゲーム開始となる。

ゲームの進行を覚えるトレーニングモードも用意されているのだが、そのTRAINERというモードでは、ゲームでの英語に慣れたつもりの筆者にとっても、分かりにくいと思える表現が多い。指示どおり操作したと思ったにもかかわらず、クリアできないシナリオがたくさんあるのだ。例えば、“move there”は文字どおり“移動しろ”という意味なのだが、“leave there”は、“移動しない(そのまま次の操作に移れ)”という意味を示しているのだ。このような独特の言い回しには閉口させられた。

TRAINERモードでゲームのルールを覚えてからロビーに行こうと思ったけれど、どうにもうまくいかないので途中であきらめ、対戦ロビーで「初心者だけど、だれか遊んでくれませんか」と呼び掛けた。実際に、ぶっつけ本番で対戦に参加してみると、相手との会話やカードの使い方を通して、少しずつゲームの要領が理解できた。もちろん、その間は負け続け、無駄にカードを消費してしまうだろうが、勉強代だと思えば惜しくないだろう。TRAINERモードは、ある程度対戦を経験してから、ルール確認のために体験すればいい。



ロビー画面では、プレイヤーのアイコンをクリックすると、ライバルの成績を確認できる。ここで“Send Challenge”ボタンを押せば、対戦を申し込むことが可能だ

個性的なカードの数々

魔法カード

交換可能な魔法カードは、ユニット単体に作用するもの、ユニットグループに作用するもの、世界全体に作用するもの、特定の地形に作用するものがある。カードの特性を把握して戦闘を有利に進めよう。カードの左端にある記号が、魔法の実行に必要なmanaの数だ。





ユニットカード

ゲームでは12種類のユニットが登場。このユニットカードは所有や交換ができない。戦闘を重ねるごとにレベルが上がり強くなるが、そのパラメータは次の対戦には引き継がれないので注意。







Information

OS:	Windows 95／98
CPU:	Pentium 90MHz以上
メモリー:	24MB以上
ビデオ:	600×800ドット以上、16ビットカラー対応カード
HD容量:	40MB以上
サウンド:	Windows対応カード
URL:	http://www.oppositions.com/

強いカードが勝利へ導く 1対1の対戦プレイ

対戦は1対1で行われる。ゲームをスタートすると、12×12マスのマップが登場し、ターン制の戦略シミュレーションのように進行していく。マップの手前には、自分の聖地(Sanctum)があり、マップの奥には敵の聖地がある。戦闘ユニットは聖地で定期的に生産されるのだが、マップ上の都市を占領すると、そこでも生産できるようになる。強力なユニットを進軍させて、相手の聖地を占領すれば勝利だ。

プレイヤーは、ターンごとにユニットの行動と使用するカードを入力。自分と相手プレイヤーの入力作業が終わったら、ユニットの行動がアニメーションで描かれる。お互いのユニットがマップ上で出会えば、戦闘が始まるという仕組みだ。

カードは、魔法を放つ際に使用する。カードには、魔法の発動に必要な"mana"が表記されており、そのmanaをプレイヤーが持っていないと、カードを使うことはできない。manaには六つの種類があるのだが、聖地で生産可能なmanaは、アカウント取得時に選んだ種族に応じて2種類に限られている。マップ上の都市を占領するごとに、manaの種類を一つずつ増やせるのだ。

プレイヤーには、60枚のカードが与えられる。ゲーム中には、手札の中から5枚のカードが表示され、使用するたびにカードは消費される。不要なカードは、ターンごとに1枚だけ交換可能だ。



対戦が始まった。まずは都市を占領して、味方のユニットを増やそう。ユニットは一度に8体まで使用可能だ。魔法を使って強化することもできる



マップ上で、敵のユニットと自分のユニットが遭遇すると、戦闘がスタートする。画面の左右にはお互いのユニット構成が表示され、攻撃を受けたユニットの体力ゲージ(緑)が下がっていく

ゲーム中に使用するカードは、通常だとランダムに選択されるのだが、手持ちのカードの中からデッキ(複数のカードを組み合わせたもの)をあらかじめ構成しておくことが可能である。デッキを組むときは、使用するmanaが同じものに統一するといい。というのも、先に述べたとおり、聖地で生産できるmanaは2種類だけであり、それら以外のmanaが必要な場合は、都市を占領して新しいmanaを得なくてはならないからだ。また、より強い魔法ほど、多くのmanaが必要になる。以上の事情により、手持ちのカードの中から、自分が生産できる2種類のmanaで使えるカードを集めてデッキを組むのがベストだ。

そうすると、60枚のカードの中には、自分ではあまり使う機会の無いカードがたくさん出てくる。こうした不要なカードは、実際のトレーディングカードと同様に、ほかのプレイヤーと交換するといい。公式ホームページには、トレーディングコーナーも用意されているのだ。また、最初の60枚のカードをすべて消費してしまった場合や、もっと強いカードが欲しい場合は、オプションカードを有料で購入することができる。SANCTUMでもカードの交換は盛んで、手持ちのカードをリスト化して表示するユーザーがいたり、ロビーでは「こないだ対戦したやつがこんなカード使ってたぜ」という会話が繰り広げられたりしている。

世界中のプレイヤーと カードを通じた交流を図ろう

ポケモンカードをはじめとするトレーディングカードゲームの多くは、各カードに描かれたキャラクターを戦わせる。しかし、SANCTUMでのカードは、魔法の種類を示しており、戦闘ユニットをサポートするために使うのが特色だ。カードをクリックすれば、そのカードの使用効果が確認できる。当然ながら、説明はすべて英語だけれど、カードに記されている文章はそれほど難しくない。2000年秋にはSANCTUMの日本語版がリリースされる予定もあるようだ。

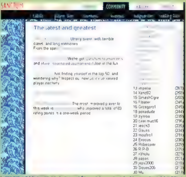
カードを通じて世界中のコレクターと交流し、戦い、コレクションを充実させるのは、ほかのジャンルのゲームではなかなか味わえない楽しさである。筆者は、アメリカの知人宅に遊びに行くたびにポケモンカードを持参し、知人の子供たちと遊びながら、カードゲームのルールと英語を教わっているのだが、これと同じような体験が、SANCTUMでも可能なのだ。トレーディングカードゲームにあまり触れたことがない人も、このSANCTUMで、カード収集の面白さとカードを媒介にしたコミュニケーションの楽しさをぜひ体験してほしい。



手持ちのカードを組み合わせてデッキを作成。複数のデッキを登録すれば、戦闘開始前に選択できる。デッキを作成しなかった場合はAIに選択させることもできるが、あまり当てにならない



相手が使った魔法の効果で、自軍の都市の周辺にモンスターが登場した。敵と戦闘する前なのに、無駄な戦闘を強いられてしまう。モンスターは倒したものの、味方のダメージは大きい



戦闘が終わるごとに、プレイヤーにはポイントが加算される。強くなると、公式ホームページのランキングに自分の名前が掲載されるのだ。ただし、無料アカウントのプレイヤーはランキングの対象にはならない。どうしてもランキングに入賞したい場合は、有料($19)のアカウントを取得しよう

ハマリ度ランキング 金メダル

GOLD

ただでさえハマりやすいトレーディングカードが題材になっているので、すぐに夢中になってしまう。初めから60枚の多彩なカードがあるおかげで、無料プレイもたっぷり楽しめるだろう。ネットワークゲーム仲間も増えるはずだ。



特集2 ギガヘルツ級のCPUパワーを生かす

新プラットホームの実力を検証

2000年3月、AMDとインテルの両社は1GHzのプロセッサーを発表したが、残念ながら当時は、ギガヘルツ級のパフォーマンスを100%引き出せる状況ではなかった。その後、6月になってオンダイ2次キャッシュを搭載した新Athlon、Socket AをサポートするApollo KT133、PC133対応SDRAMとUltra ATA/100をサポートしたIntel815Eなどの登場により、ゲームに最適なシステムが低予算で組めるようになった。ここでは、これらの新プラットホームの特徴を紹介して、実際にどの程度の性能向上が期待できるのかを検証してみたいと思う。　文／角田一美

高性能2次キャッシュを採用した新AthlonとDuron

インテルがオンダイ2次キャッシュ搭載したPentiumIII(Coppermine)の出荷を開始したのが1999年10月末だったので、半年以上遅れたことになるが、AMDがようやく、オンダイ2次キャッシュを採用したThunderbird(以下、新Athlon)とDuronの出荷を開始した。新Athlonと旧Athlon(K75)との違いは表A-1で示したとおりだが、Slot Aのほかに新たにSocket Aに対応したPGA(Pin Grid Array)パッケージが登場したことと、高速2次キャッシュを搭載したことの2点が挙げられる。

新AthlonのサイズはPentiumIIIとほぼ同じ50×50mm程度だが、PentiumIII(Socket370)が370ピンであるのに対して、新Athlon(Socket A)は462ピンとなっている(Socket AはSocket462とも呼ばれる)。製造プロセスは0.18μのアルミ配線で、これは現時点ではK75と同じだが、近々銅配線へ移行することで、現在より消費電力を下げることが可能になる。

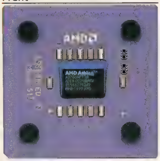
2次キャッシュのサイズは、旧Athlonの512KBと比べて半分の256KBに減っているが、旧Athlonの2次キャッシュは、CPUコアが550〜750MHzの場合は1／2、750〜850MHzの場合は2／5、900〜1,000MHzの場合は1／3のクロックで動作していた。この2次キャッシュのクロックの低さが原因で、Athlon 1GHzはPentiumIII 866MHzよりもパフォーマンスが悪かった(2000年6月号のp.106を参照)。Athlonは、最大の欠点であった2次キャッシュの高速化を実現したことで、PentiumIIIと同等以上の潜在能力を持つCPUとして生まれ変わったのだ。

新AthlonのラインアップはここにT掲載した表Bのとおりで、700MHz〜1GHzの7種類が出荷されている。AMDのニュースリリースでは、700MHzが含まれていないが、パソコンメーカー向けには700MHzのSlot A版が出荷されており、秋葉原の店頭では700MHzのSocket A版が販売されている。新Athlon(Socket A)の実売価格は、旧Athlon(Slot A)と比べてやや高めに設定されているが、すでに多くのSocket A対応マザーボードが販売されているため、市場での新Athlonへの移行はかなりのスピードで進むと思われる。

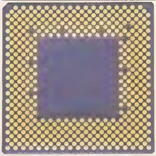
2000年6月時点では、新AthlonはSocket A版とSlot A版の二つが出荷されているが、AMDの方針として2000年第3〜4四半期ごろまでに、すべてSocket Aへ移行する予定である。600〜700MHzまでをカバーするDuronがSocket Aのみに対応していることもあって、Slot AからSocket Aへの移行も2000年秋までには終わりそうな勢いだ。

新Athlon

Front



Back



表A-1 新Athlonの主な仕様

	Athlon		PentiumIII
コードネーム	Thunderbird	K75	Coppermine
製造プロセス	0.18μ	0.18μ	0.18μ
FSB	200MHz	200MHz	100／133MHz
1次キャッシュ	128KB	128KB	32KB
2次キャッシュ	256KB(オンダイ)	512KB(オフダイ)	256KB(オンダイ)
パッケージ形状	Socket A／Slot A	Slot A	Socket370／Slot1

表A-2 Duronの主な仕様

	Duron	Celeron
コードネーム	Spitfire	Coppermine-128K
製造プロセス	0.18μ	0.18μ
FSB	200MHz	66MHz
1次キャッシュ	128KB	32KB
2次キャッシュ	64KB (オンダイ)	128KB (オンダイ)
パッケージ形状	Socket A	Socket370

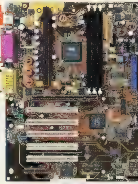
表B 新AthlonとDuronの実売価格(2000年6月末時点)

	Athlon		Duron
	Thunderbird	K75	Spitfire
1GHz	9万6,800円	8万9,800円	×
950MHz	7万6,700円	5万9,800円	×
900MHz	5万1,800円	4万6,800円	×
850MHz	3万7,300円	3万4,800円	×
800MHz	2万7,800円	2万6,800円	×
750MHz	2万1,800円	1万8,970円	×
700MHz	1万8,800円	1万5,470円	1万5,980円
650MHz	×	1万4,500円	1万1,800円
600MHz	×	1万1,970円	9,300円

2000年内には新Athlonをサポートするチップセットが五つ以上そろう

1999年はチップセットの弱さがAthlon普及の足かせとなっていたが、新Athlonをサポートするチップセットについては AMDとVIA Technologies社だけでなく、SiS社とALi社も参入を予定している。具体的には、AMD-750、Apollo KT133の二つが新Athlonをサポートしており、2000年内にはFSB266MHzに対応したAMD-760とAladdin K7、ビデオ機能を内蔵したSiS730Sなどが登場する。しかし、2000年6月末時点で入手可能なマザーボードは、AMD-750を搭載したSlot A対応マザーボードとApollo KT133を搭載したSocket A対応マザーボードの2種類ということになる。

Apollo KT133は、Slot Aに対応したApollo KX133とほぼ同等の機能を持っており、今Socket A対応AthlonやDuronを購入してマシンを組み立てる場合、同チップセットを搭載したマザーボードしか選択肢がない。Apollo KX133については、新Athlonをサポートしていないといわれているが、実際には問題なく動作する可能性もある。新AthlonのSlotA版を搭載したパソコンを販売しているメーカーの中には、ASUSTek Computer社のK7V(Apollo KX133搭載)を組み合わせている例もある。さらに、ASUSTek Computer社の販売代理店となっているユニティによると、新Athlonを正式サポートしたK7V-Tを新たに出荷する予定とのことである。従って、Apollo KX133で新Athlonが動作するかどうかは、マザーボードメーカーによってサポート状況が異なるということになる。



Apollo KX133搭載マザーボードでありながら、新Athlonが動作するASUSTek Computer社のK7 V。近々、新Athlonを正式サポートしたK7V-Tが出荷される予定だ

問い合わせ先：ユニティ　TEL 03-5812-6136



新AthlonとDuronに対応した

Apollo KT133搭載マザーボード

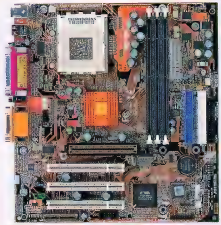
AMDが1999年8月にAthlonを出荷した際、ほぼ同時期にSlot A対応マザーボードを出荷したのはわずか4メーカーだった。ところが、Socket A対応マザーボードについては40社以上のメーカーが製品化を予定しており、業界内での新Athlonの重要度の高さがうかがえる。ここでは、国内で知名度の高い3メーカーの製品を例に、Socket A対応マザーボードの特徴を紹介する。

Apollo KX133の機能を引き継ぎ新たにSocket Aをサポート

2000年6月末時点で店頭で販売されているSocket A対応マザーボードは、Apollo KT133搭載製品に限られる。実売価格は1万円台後半から2万円未満となっており、いずれの製品もサウンド機能を標準装備している点が注目される。

Appolo KT133のノースブリッジは新Athlonを新たにサポートしたVT8363だが、サウスブリッジについては、Apollo Pro133AやApollo KX133と同じVT82C686Aが使われている。サポートしている機能はApollo KX133とほぼ同じで、FSBは200MHz、メモリーはPC100／133対応SDRAMとVC SDRAM、AGPは4Xモード、IDEポートはUltra ATA／66をサポートする。p.083〜085で紹介するIntel815Eと比較すると、Ultra ATA／100をサポートしていない点が見劣りするが、近いうちに同機能に対応したチップセットが登場するものと思われる。

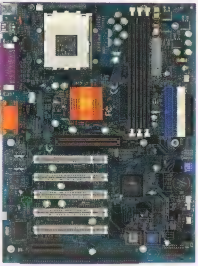
エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンのK7T Proが装備しているCNRとはCommunication and Network Riserの略で、従来までのAMR（Audio Modem Riser）に代わるスロットとして、インテルが新たに規定したものだ。同スロットに対応したライザーカードはまだ店頭で見掛けないが、これによってモデムやLANの機能がローコストで追加できる。



GA-7ZM　日本ギガ・バイト

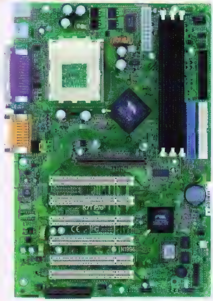
ボードサイズ	microATX
メモリースロット	DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット	AGP×1、PCI×3、AMR×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	1万5,800円
問い合わせ先	日本ギガ・バイト　TEL 03-5425-2541
URL	http://www.giga-byte.com/

GA-7ZX　日本ギガ・バイト



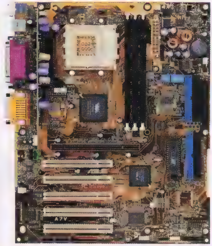
ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット	AGP×1、PCI×5、AMR×1、ISA×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備（4チャンネル対応）
実売価格	※2000年6月末現在、未出荷
問い合わせ先	日本ギガ・バイト　TEL 03-5425-2541
URL	http://www.giga-byte.com/

K7T Pro　エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン



ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	1万8,800円
問い合わせ先	エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン TEL 03-3457-0645
URL	http://www.msi-computer.co.jp/

A7V　ASUSTek Computer社



ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット	AGP×1、PCI×5、AMR×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	※2000年6月末現在、未出荷
問い合わせ先	ユニティ　TEL 03-5812-6136
URL	http://www.unitycorp.co.jp/



新旧Athlonのパフォーマンステスト

新Athlonの高性能キャッシュが、パフォーマンスにどのような影響を与えるのかをテストしてみた。テストには、新Athlon 700MHz(Socket A対応Thunderbird)と旧Athlon 700MHz(Slot A対応K75)の二つを使用したが、すべての計測値で期待どおりの結果が見られた。

すべての計測項目で新Athlonが勝利 最大7%の差が見られる

ベンチマーク結果を紹介する前に、テスト環境について説明しておく。新Athlonは、Apollo KT133を搭載したSocket A対応のGA-7ZM(p.081参照)を、旧AthlonはAMD-750を搭載したAMDのリファレンスマザーボードを使用。メモリーはPC100対応SDRAM(128MB)、ビデオカードはRiva TNT2 Ultraを搭載したViper V770 Ultraを組み合わせ、Windows 98 Second EditionとDirectX 7.0aをインストールした環境でテストを行った。ベンチマークテストに使用したソフトは、「3D WinBench 2000」「3DMark2000」「SOLDIER OF FORTUNE」の三つである。

■ 3D WinBench 2000

計測に使用したのは、CPUの演算性能をテストするための"3D Win Bench 2000 Processor Test"で、これによって3Dグラフィックの描画に必要なCPUの演算処理能力を比較することができる。また、計測結果はビデオカードの性能の影響を受けないため、3DNow!の効果を含めたCPUの純粋な浮動小数点演算性能を確認することができる。結果は、新Athlonが約4%ほど高い計測値を残している。

■ 3DMark2000

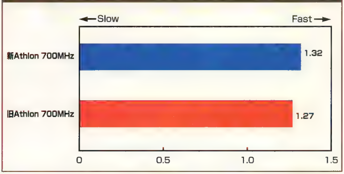
計測に使用したのは、CPUの浮動小数点演算性能を測定する"CPU Speed"と、Direct3D対応ゲームのフレームレートを測定する"Game1"(Low Detail)の二つで、Game1については、800×600ドットと1024×768ドットの二つの解像度でテストした。

CPU Speedの結果は、新Athlonの計測値が旧Athlonを約2%上回っているが、先ほどの3D WinBench 2000よりも差が少ない。Game1についも新Athlonの計測値が旧Athlonを上回っているが、800×600ドットでは約1%、1024×768ドットでは0.4%と、わずかな違いしか見られなかった。2次キャッシュの性能の違いがベンチマーク結果に表れるかどうかは、テストに使用するアプリケーションがキャッシュを効果的に使用しているかどうかによって、大きく変化する。

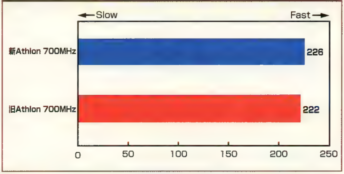
■ SOLDIER OF FORTUNE

最後に、OpenGLに対応したSOLDIER OF FORTUNEを使ってTime demoを行い、フレームレートを比較した。結果は、800×600ドットの場合は新Athlonが約5%上回り、1024×768ドットの場合は約7%ほど高い結果を出した。計測値で見ると約2fpsの違いであるため、体感的には大きな差ではないが、同じメーカーの同じ動作周波数のCPUでこれだけの差が出ていることは注目に値する。

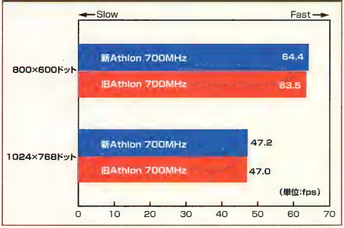
3D WinBench 2000 : Processor Test



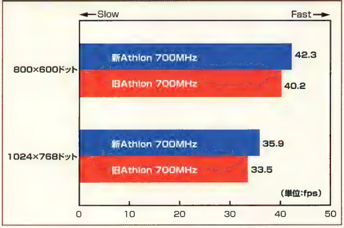
3DMark2000 : CPU Speed



3DMark2000 Game1 (Low detail、32ビットカラー)



SOLDIER OF FORTUNE(32ビットカラー)



PentiumIIIの本命チップセット
Intel815／Intel815E

Intel440BXの後継チップセットとなるはずだったIntel820は、RDRAMの割高感が解消されず、さらにSDRAMをサポートするためのMemory Translator Hub(MTH)に欠陥が見つかったことで、店頭では同チップセットを搭載したマザーボードは姿を消しつつある。代わって登場したのがIntel815とIntel815Eの二つで、2000年夏以降にPentiumIII搭載機を組み立てる場合、同チップセットを搭載したマザーボードが本命となりそうだ。

ビデオ機能統合チップセットでありながら 4×モード対応のAGPスロットも装備

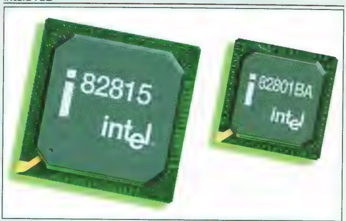
2000年上半期はIntel820の不評により、Apollo Pro133AがPentiumIII用チップセットとして大いに注目を集めた。FSB 133MHz、PC133対応SDRAM、AGP 4×モード、Ultra ATA／66といった最新のスペックをサポートし、なおかつ1万円台前半で購入できるコストパフォーマンスの良さがマーケットで広く受け入れられ、FSB 133MHz対応のPentiumIIIを使ってマシンを組む場合、同チップセットが唯一の選択肢であったと言っても過言ではない。

そうしたマーケットのニーズにこたえるために、インテルが新たに製品化したのがIntel815とIntel815Eの二つのチップセットだ。同チップセットについては、2000年8月号のCPUトレンドサーチ(p.032)で機能概要を説明したが、ここであらためておさらいしておこう。

Intel815／815Eは、Intel810Eと同様にビデオ機能を内蔵したチップセットだが、この機能をオフにしてAGPスロットにビデオカードが挿せるのが大きな特徴だ。このAGPスロットは4×モードをサポートしており、なおかつチップセットに内蔵したビデオ機能を強化するためのメモリーモジュール(GPAカード)を挿すこともできる。GPAとはGraphics Performance Accleratorの略で、4MBのメモリーを搭載した同カードをAGPスロットに挿すことで、ビデオ性能が約30%もアップする。ただし、ベースとなる性能が低過ぎるため、ゲーム用途では使い物にならないと考えていい(p.085のベンチマークテストの結果を参照)。そのほか、FSB 133MHzとPC133対応SDRAMをサポートすることで、Apollo Pro133Aとほぼ同じスペックを持っている。

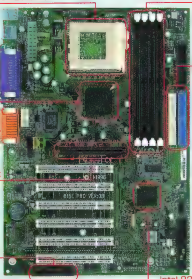
Intel815とIntel815Eの違いは、I／O Conroller Hub(以下、ICH)にある。Intel815が搭載しているICHはIntel820で採用されていたものと同じで、Ultra ATA／66をサポートするが、Intel815Eは新たに開発されたICH2を搭載している。ICH2は、Ultra ATA／100、6チャンネルAC'97(Surround Sound)、USBコントローラ×2(4ポート)、LAN(10／100Mbpsのイーサネットと1MbpsのHomePNA)などの機能をサポートする。具体的な仕様はマザーボードによって多少異なるが、本命はUltra ATA／100をサポートするIntel815Eで、店頭で販売される製品も同チップセットを採用したものが多くなりそうだ。

Intel815E



左がIntel 82815(Graphics Memory Controller Hub)でAGP 4×モードとPC133対応SDRAMをサポート、右がIntel 82801BA(I／O Controller Hub 2)でUltra ATA／100をサポートしている

Intel815E搭載マザーボードの主な仕様

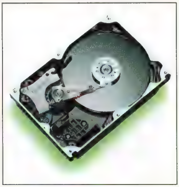


※写真はエム・エス・アイ コンピュータ ジャパンの815E Pro

Intel815E搭載システムに最適な Ultra ATA／100対応HDD

Ultra ATA／100はATAインターフェースの最新規格であり、データ転送速度は最大100MB／秒にまで高められている。Ultra ATA／100は、ここで紹介したIntel815EだけでなくIntel820E(Intel820をベースにICH2を組み合わせたチップセット)でもサポートされるほか、Ultra ATA／100対応コントローラー搭載カード(PCIカード)を使うことでも利用可能だ。

Ultra ATA／100対応HDDについては、クアンタム ペリフェラルズ、シーゲイト、Maxtor社などが製品の開発意向を表明しており、Maxtor社の製品については2000年6月末時点で20GBが1万6,800円、30GBが2万2,500円程度の価格で販売されている。システム全体のパフォーマンスについては、Ultra ATA／66と大きく変わりはないと思われるが、複数のHDDを組み合わせてパフォーマンスを高めるRAIDシステムなどを構築すれば、Ultra ATA／100の潜在能力を引き出すことができそうだ。ちなみにHDDを接続する際、Ultra ATA／66用の80芯40ピンのIDEケーブルを使用することになる。



Ultra ATA／100に対応した、クアンタム ペリフェラルズのFireball lct 20。容量は10／20／30 40GBの4種類が用意され、2000年9月に量産出荷される。



FC-PGA版PentiumIIIに対応した
Intel815／Intel815E搭載マザーボード

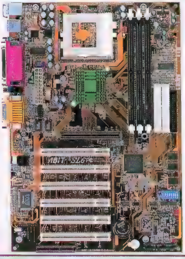
PentiumIIIは、2000年内にSECC2(Slot1)からFC-PGA(Socket370)に完全移行する予定だが、そのインテルの製品戦略に合わせて、Intel815／Intel815E搭載マザーボードはすべてSocket370を装備している。Intel815とIntel815Eの違いとしてはUltra ATA／100のサポートの有無が大きいが、ゲーム用途では両者に性能差はほとんどないだろう。

440BX搭載マザーボードと同様に豊富なFSB設定項目を用意

Intel815／Intel815E搭載マザーボードは、2000年6月中旬より販売が開始されたが、秋葉原の店頭に最初に登場したのはABIT Computer社のSL6(Intel815)とSE6(Intel815E)の二つだった。両マザーボードは、前述したようにSocket370しか装備していないため、手持ちのSECC2版PentiumII／PentiumIIIなどを装着することはできないが、300MHzのCeleronから1GHzのPentiumIIIまで、豊富なCPUをサポートしている。FSBは66〜153MHzまで32種類のクロック設定が可能で、BIOSメニューとディップスイッチの両方でクロックが変更できる。このあたりは、Intel440BX搭載マザーボードで培った製品仕様をそのまま引き継いでいるようだ。

そのほか、ISAバスが完全に無くなり、代わりにCNR(Communication and Network Riser)を装備している点が注目される。今さらISAバスに対応したSound Blaster 16を使用するゲーマーはいないと思われるが、サウンド機能については、すべてのマザーボードがAC'97対応のオーディオコーデックを装備している。

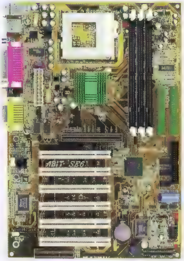
Intel815E搭載マザーボードについては、Ultra ATA／100のサポートというメリットがあるが、当然ながら、同機能に対応したHDDを組み合わせて使用しないと意味がない。逆に、性能の高いHDDを使用する予定がない場合、価格が安いIntel815搭載マザーボードが狙い目だ。



SL6 ABIT Computer社

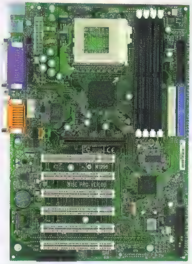
チップセット	Intel815
ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×3(最大512MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート	Ultra ATA／66対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	1万6,500円
問い合わせ先	バーテックス リンク TEL 03-5259-5129
URL	http://www.vertexlink.co.jp/

SE6 ABIT Computer社



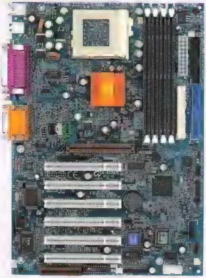
チップセット	Intel815E
ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×3(最大512MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート	Ultra ATA／100対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	1万8,500円
問い合わせ先	バーテックス リンク TEL 03-5259-5129
URL	http://www.vertexlink.co.jp/

815E Pro エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン



チップセット	Intel815E
ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×4(最大512MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート	Ultra ATA／100対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	※2000年6月末現在、未出荷
問い合わせ先	エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン TEL 03-3457-0645
URL	http://www.msi-computer.co.jp/

GA-60XM7E 日本ギガ・バイト



チップセット	Intel815E
ボードサイズ	ATX
メモリースロット	DIMM×4(最大512MB)
拡張スロット	AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート	Ultra ATA／100対応
サウンド	AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格	※2000年6月末現在、未出荷
問い合わせ先	日本ギガ・バイト TEL 03-5425-2541
URL	http://www.giga-byte.com/

PentiumIII対応チップセットのパフォーマンステスト

Intel815／Intel815Eは、PentiumIIIを動作させるプラットホームとして満足のいく仕様で構成されているが、性能的には競合するチップセットを上回ることができるのか。Intel440BX、Intel820、Apollo Pro133Aといったチップセットを搭載したマザーボードを用意して、ベンチマークテストを行ってみた。

全計測項目で最下位の結果に PentiumIIIに明日はあるのか

テストに使用したマザーボードは、Intel815を搭載したSL6（ABIT Computer社）、Intel440BXを搭載したGA-6BX7＋（日本ギガ・バイト）、Intel820を搭載したP3C-E（ASUSTek Computer社）、Apollo Pro133Aを搭載したAX64 Pro（AOpen社）の4枚で、CPUはPentiumIII 800EB MHzを使用。メモリーはPC133対応SDRAM（128MB）を使ったが、Intel820のみRDRAM（128MB）を組み合わせた。そのほか、ビデオカードはAGP-V7700 GeForce2 GTS、HDDはUltra ATA／66対応、OSはWindows 98 Second Edition（＋DirectX 7.0a）を用意した。

チップセットの仕様だけを比較すると、FSB 133MHzとAGP 4×モードをサポートするIntel820、Intel815、Apollo Pro133Aが高い計測値を出し、Intel440BXが最も低い結果となることが予想されるが、実際にはそのような結果にはならなかった。

■ 3D WinBench 2000

意外にも、Intel440BXが最も高い計測値を出し、Intel815はIntel440BXと比べて7％も低い数値で最下位となった。Intel440BXのテストに使用したGA-6BX7＋はCoppermineにも対応した最新モデルだが、FSBを133MHzに設定すると、動作がやや不安定であった。にもかかわらず、Intel820をも上回る優秀な結果を出しており、チップセットとしての潜在能力をフルに発揮している印象を持つ。

■ 3DMark2000

ここでもIntel440BXは、異常なまでの強さを示した。ただし、CPU SpeedとGame1（800×600ドット）の計測値を見る限り、正常な計測値であるとは思えない結果となっている。従って、ここに掲載した結果はあくまでも参考値と考えてほしい。Intel440BXが本来サポートしていない、FSB 133MHzで動作させたことが、何らかの動作の不具合を引き起こした可能性もある。

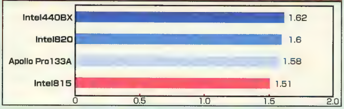
しかし、Intel815の非力さはここでも証明されている。2位の結果を残したApollo Pro133Aと比べると、CPU Speedで25％、Game1では30〜62％も低い結果となった。

■ SOLDIER OF FORTUNE

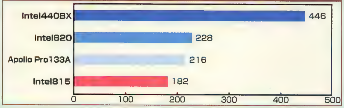
最後にOpenGL対応ゲームを使って、フレームレートを比較したが、ここでもIntel815は最下位にいる。最も高い結果を残したIntel820と比べると、5〜13％も低い計測値しか出ておらず、今回テストしたすべての計測項目で敗北するという、予想外の結果となった。

インテルは、1999年11月にIntel820を正式リリースして以降、RDRAMに最適化したプラットホームの開発に注力しており、PentiumIIIを採用したシステムにPC133対応SDRAMを組み合わせても、じゅうぶんなパフォーマンスは得られないと明言している。2000年第4四半期に登場するPentium 4（Willamette）では、FSBが一気に400MHzに引き上げられるが、同CPUと組み合わされるメモリーはRDRAMである。従って、インテルの製品戦略において、PC133対応SDRAMをサポートするチップセットは、Intel815／Intel815Eが最初で最後になる可能性が高い。ただし、この程度のパフォーマンスしか出ないことが厳然たる事実であった場合、Pentium 4のリリースの前に、Athlonへ乗り換えるゲーマーが続出する可能性もある。なお、Intel815／Intel815Eについては、次号以降も引き続きテストを行いたいと考えている。

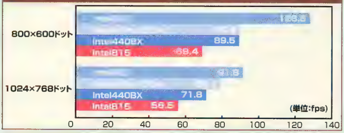
3D WinBench 2000 : Processor Test



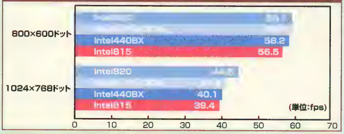
3DMark2000 : CPU Speed



3DMark2000 Game1（Low Detail、32ビットカラー）



SOLDIER OF FORTUNE（32ビットカラー）



Intel815のビデオ性能はRiva TNT2の1／3以下

p.083で説明したように、Intel815／Intel815Eはチップセット内部にビデオ機能を持っているため、ビデオカードを挿さなくても、ゲームをプレイすることが可能だ。ただし、実際にベンチマークテストを行ってみると、実用には耐えない性能しか持っていないことが分かる。試しに3DMark2000を使って、SPECTRA 5400 Premium Edition(Riva TNT2 Ultra)と比較してみたところ、800×600ドットでは1／3、1024×768ドットでは1／4のフレームレートしか出なかった。また、16ビットカラーレンダリングしかサポートしていないというのも、致命的な欠点だ。GPAカードを使って4MBのメモリーを増設すれば、約30％程度のパフォーマンスアップが期待できるが、それでもRiva TNT2には遠く及ばない。

3DMark2000 Game1（Low Detail、16ビットカラー）



MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

MOTOCROSS MADNESS 2

話題のモトクロスゲームの魅力をトライアル版で探る

7月現在、オフロードバイクレーシングの傑作「Microsoft Motocross Madness 2」のトライアル版が、マイクロソフトのホームページにアップされている。今月号の付録CD-ROMにも収録されている、このトライアル版でプレイ可能な二つのコースのポイントを解説しよう。

スタントとナショナル、各1コースずつを収録 マルチプレイも当然可能!

正式には日本で発売されなかった前作と違い、続編の「Microsoft Motocross Madness 2」(以下、MCM2)は日本でも容易に手に入るということで、ファンの間では非常に評判が良い。製品版では、バハ/ナショナル/スーパークロス/スタント/エンデューロ/プロサーキット、そして、マルチプレイ専用のモトタッグと、合計7種類のゲーム形式が用意され、すべて合わせると40以上のコースを楽しむことができる。今回紹介するトライアル版には、この中から、スタントとナショナルの各1コースずつが収録されている。

実際に遊んでみると、収録されているコースの違い以外にも製品版との細かい違いがいろいろと見られるので、購入を考えている人のために説明しておこう。

まずは競技のルール。スタントでは最長5分(製品版では30分)、ナショナルでは最大周回数が5周(製品版では20周)までしか設定することができない上、CPUのライバルも4人(製品版では10人)までしか登場させることができない。

また、MCM2には、ホンダ/ヤマハ/KTMという実在バイクメーカー3社のほか、FOXとAnswerという二つのウエアメーカーが協力している。そのため、登場するバイクやコスチュームがリアルになり、125～600ccと排気量にも幅が出ているのである。しかし、このトライアル版では、カワサキ風カラーリングのVector VX250、スズキ風カラーリングのKazuyuki 250という2車種のバイクと、開発元であるRainbow Studioのロゴが入った、BlueとSpectrumという2種類のウエアしか選択することができない。

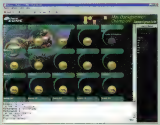
多人数でのマルチプレイに関しては、製品版と同様にIPXやTCP/IPでの接続がサポートされているほか、MSN Gaming Zoneでの対戦も可能。各種の制限はあるものの、MCM2の面白さを体験するにはじゅ



左がVector VX250とRainbow Studios Blue、右がKazuyuki 250とRainbow Studios Spectrumという組み合わせ。バイク2車種に、ウエアが2種類。トライアル版では、これらを組み合わせた4種類の外見しか選べない



おなじみのMSN Gaming Zoneを使って対戦する場合は、この部分をクリックすればOK。すぐにトライアル版専用のロビーに入ることができる


英語圏のプレイヤーもたくさん参加しているので、「STUNT, OK?」などのように、スタントかナショナルのどちらをプレイするのか聞いておこう。いったんゲームが始まってしまえば、言葉の不要な熱いバトルが待ち受けている

マップの端には何がある? 見えない壁で大ジャンプ!

前作のMotocross Madnessでも同様の仕様になっていたのだが、どのマップでも、いちばん外側に見えない壁が張り巡らされている。プレイヤーの操るライダーがこの壁に少しでも触れると、通常の走行では考えられないほどの勢いで、遠くへはじき返されてしまう。その飛び具合たるや、壮絶の一言。ぜひ一度、そのすごさを体験してみてほしい。


ゆっくりと、恐る恐る触れてみたとしても、その見えない壁の反発力は変わらない。あまりの飛び具合に、思わず爆笑せずにはいられないのだ!

GROUND

スタント

立木の少ない場所に勝機を見いだせ!

Donner Pass – Trial Version

Donner Pass、これがトライアル版のスタントで遊べる唯一のコースだ。スタントでは、大きなジャンプをこなすための長い助走が可能で、かつ安定した着地が見込める平坦な場所を探すことが、勝利への近道となる。特に、立木が無数に生えた丘陵地帯といった景観のDonner Passでは、草木や建物などの障害物への衝突判定を有効にして遊ぶ場合(トライアル版では、Vegetation Collisionのチェックボックスがオンの場合)、転倒してばかりで、満足なジャンプがまったくできないといった事態に陥りかねない。では、いったいどこでジャンプを試みるのが良いのだろうか?

スタート地点の周辺も割と開けた場所ではあるが、いかんせん立木が多く、安定したジャンプはなかなか難しい。そこで、ゲームがスタートしたら、右前方約30°の方向(正面を12時の方向として考えた場合、2時の方向)を目指して走ってみよう。中央に小さな丘のある、比較的大きなくぼ地がある場所に出られるはずだ(画面写真を参照のこと)。

この小さな丘をジャンプ台として利用する、安定度の高い走行ラインを見つけることができれば、立木への激突に悩むライバルたちに差をつけられることは間違いない。ここを何度も往復することで、1回につき5000～8000点程度のジャンプを、連続して決められるようになるはずである。



ここか筆者お勧めのポイント、正面やや左に見えている地面の膨らみを利用して、大きなジャンプにチャレンシしよう



無数の立木か配置されているDonner Pass スタントでは、障害物の有無がゲームプレイに及ぼす影響はとても大きい。気軽に楽しむなら、Vegetation Collisionをオフにして遊ぶのがお勧めである



まずは安定してジャンプできるラインを探し、そこを往復して、効率良くスコアを稼いでいこう。1回につき平均6000点くらいのジャンプができるはずだ

ナショナル

比較的走りやすい高速コース

A Voodoo Basin – Trial Version

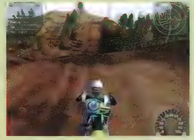
コース幅の狭いナショナルでは、コースアウトをはじめとする、タイムを大きくロスしてしまう類(たぐい)のミスを犯しやすい。特に、タイトなコーナーが連続するコースにおいては、ジャンプ中にコースから外れてしまうケースが多くなってしまう。それがショートカットと見なされて手前の位置に戻されたり、看板に激突して転倒したりして、プレイヤーはとても苦しめられるのだ。

その点、このトライアル版に収録されているA Voodoo Basinは、高低差が激しい割に直線の部分が長く、比較的走りやすいコースであると言える。スタート直後に待ち構える第1コーナーや、ヘアピン手前の上り坂であまりスピードを出し過ぎないなど、いくつかの注意すべきポイントを覚えてしまえば、すぐに安定した周回を重ねられるようになるだろう。

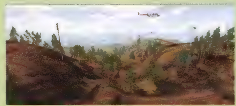
まずは、自分がミスを犯しやすい苦手な場所を見つけだし、そこを通過するときはじゅうぶんに減速して走るようにすること。走行タイムを縮めることは考えずに、とにかくノーミスで走れるようになるのが先決だ。問題なく1周できるようになったら、次は苦手区間をスムーズにクリアできるよう、タイムを詰める練習に取り組めば良い。

ジャンプの着地でバランスを崩し、どうしても転倒してしまうような場合は、速度を加減してジャンプの距離を調節しよう。あるいは、コースの幅を目いっぱい利用して、斜めにジャンプすることで着地点をずらすというのも一つの手だ。ミスを減らすためのアプローチは、考えれば考えるほど、たくさんのアイデアが浮かぶものだ。何度も走り込み、コースを深く知ることが何より大切なのである。





コース図に●て印を付けた地点 コースか微妙に右に曲がっているのが分かるだろうか? このため、右端からジャンプすると、コースアウトと判定されてしまうことがある。マルチプレイで勝ち抜くためには、こういった仕掛けがある場所を洗い出し、安定した周回を重ねられるようにすることが先決である



上り下りか激しく、コーナー手前でのシャンプかポイントとなるA Voodoo Basin。直線部分が長く、複合コーナーが少ないので、比較的走りやすいコースと言えるだろう



スタート直前! ホールショットを狙うのは良いが、下りが終わった直後に軽くブレーキを掛けないと、コースの外側に飛び出してしまうので、注意しよう

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

マルチプレイ戦術の長所、短所を知り ワンランク上の強さを身に付ける

「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」はユニットや施設の能力が巧妙に設定されており、マルチプレイにおけるゲームバランスが非常に優れている。そして、発売からかなりの時間が経過していることもあり、さまざまな戦術が考え出されているのだ。今回は、マルチプレイでよく見掛ける戦術の使い方や、その戦術を使われたときの対処法など、実践的なテクニックを紹介しよう。

高い完成度を誇るAoKのゲームバランス

「Age of Empires」(以下、AoE)、「The Rise of Rome」(以下、RoR)では、有効な攻撃手段の一つとして、防御を顧みず特定のユニットだけを作成して攻め込む“ラッシュ”と呼ばれる戦術があった。「Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings」(以下、AoK)では、それを防ぐシステムが取り入れられている。例えば、町の中心やタワーなどにユニットが駐留できるようになったことで、その建物の攻撃力を高められるようになり、防御が容易になっているのだ。そういった新システムのおかげで、少数のユニットによるラッシュでゲーム序盤に勝負が決まることは少なくなり、ゲーム中盤以降での兵力のぶつかり合いや、きめ細かなテクニックによって戦況を改善していくことが、より重要となったのだ。

すべての面において最強と言われるような戦術は、AoKのマルチプレイには存在しない。頻繁に利用され、呼称が付けられているような戦術は存在するが、それらも絶対的に強いわけではなく、状況によっていくつかの戦術を使い分ける必要がある。また、使われている戦術のパターンを読み取れば、比較的簡単に防ぐこともできるというのも、ゲームバランスの良さを証明する一つの要素である。

手軽で効果が高い戦術“中心ラッシュ”

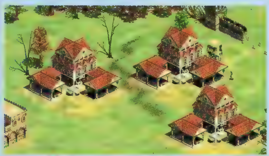
AoKがAoEやRoRと大きく異なるのは、町の中心が攻撃力を持つことが可能だということである。町の人を町の中心に駐留させることで、攻撃力がアップするのだ。また、町の人を作成できるという点で、町の中心はタワーよりも優れている。これを利用して、町の中心を建てつつ、そこを拠点にして敵陣に攻め込むのが、“中心ラッシュ”である。

中心ラッシュ戦術を行うのに適した時期

中心ラッシュ戦術を行うためには、まず町の中心が建設できるようになる城主の時代まで進化していなければならない。また、町の中心を建設するには木資源が大量に必要となるので、たくさんの町の人を投入して木を採取する必要がある。従って、中心ラッシュを行うのに適した時期は、城主の時代に進化してから帝王の時代に進化するまでということになる。

部隊の構成を工夫して中心ラッシュ戦術を破る

敵の中心ラッシュ戦術を防ぐのは比較的簡単だ。町の中心は建物なので、移動することはあり得ない。しかし、破城槌や遠投投石機だけで町の中心を破壊しにいくのは無謀だ。中心ラッシュ戦術を行う側は防御ユニットを用意しているのが普通なので、破城槌や遠投投石機だけでは、防御ユニットに撃破されてしまう。そこで、町の中心を破壊するためのユニットに加えて、防御ユニットを引き付ける部隊を派遣すればいい。町の中心は比較的コストが高いので、相手が息切れするまでは、あまり前線を進めない方が良いだろう。新しく建設された町の中心のみを破壊していくだけでも、相手に与える打撃は大きいのだ。



対処方法が豊富に存在するので、純粋に町の中心のみでのラッシュは比較的もろい。ここを拠点とするためには、防御ユニットが必要だ

中心ラッシュ戦術の利点と注意点

中心ラッシュ戦術が有効なのは、拮抗している前線のバランスを崩そうという場面である。中心ラッシュ戦術を使うことで、じわじわと前線を押し進めていくと同時に、前線の守りも強化されることに注目してほしい。さらに、帝王の時代に進化した後は、中心ラッシュ戦術に城を組み合わせることで、遠投投石機の作成も同時に行えるのが利点である。

中心ラッシュを行う際に気を付けなければならないのは、木資源と人口の上限を常にチェックしなければならないということである。ほかにも、中心ラッシュ戦術を行うと町の人と戦闘ユニットとの比率が崩れやすいので、経済ミニマップで比率をチェックしておくのが良いだろう。また、町の中心は比較的大きい建物なので、建設できる場所が限られる。アラビアマップなどではそれほど困ることはないが、大陸マップなどの土地が限られているマップでは、町の中心を建設する位置をあらかじめ決めておくのがいいだろう。

さらに、相手も城主の時代に進化していることから、町の中心を守るための兵力が必要だ。歩兵や騎兵、投石機がこれに適している。



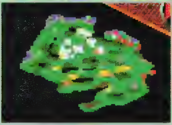
帝王の時代に入れば、遠投投石機との組み合わせで、中心ラッシュ戦術の効果が増大する。町の中心のほかにも、防御ユニットを作成するための育成所も必ず建設するようにしたい

相手の意表を突く戦術"裏小屋"

リアルタイム戦略シミュレーションでは、限られた範囲のマップ内で戦うことになる。個々のマップによってサイズの違いがあるにせよ、戦場全体を把握できないほど広いマップは無いはずだ。従って、ほとんどの場合、兵力は自分の陣地と敵の陣地との間に集中させることになる。そうなると、部分的には強固だが、側面や背面はもろいという陣形になってしまう。また、自分の陣地がマップの端に近い位置にあると、その背面は安全であるという固定観念を持ってしまいがちだ。

裏小屋戦術は、そういった固定観念の裏をかくものである。安全だと思っている背面からの奇襲が、この戦術の概要なのだ。ゲーム序盤で戦力差をつけるためだけでなく、ゲーム中盤以降でも、相手の拠点を切り崩すために、比較的よく使われる戦術の一つだ。

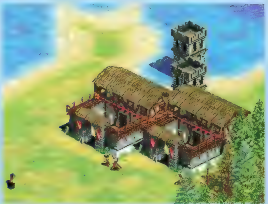




上の画像における、裏小屋を仕掛けるポイントは、敵の本拠地に近過ぎる。ところが敵の視点から見ると(左の画像)、偵察を行った直後で相手の町の人が近くにいることに気付いていない。大陸マップでは土地が少ないために、このようなギャンブルを仕掛けることもある

偵察を工夫して敵の裏小屋戦術を防ぐ

敵の裏小屋戦術を防ぐには、偵察を欠かさないことが重要である。家をまばらに建てることで、建物による視界が確保されることを利用しよう。これである程度の範囲はカバーできるので、後は建物のすき間を斥候などのユニットで穴埋めしていくのが良い。また、兵力を前線だけに集中させずに、いくつかのユニットを自陣地で作成しておけば、思いがけない方向からの攻撃にも対処できるだろう。



戦士育成所を二つ建て、軍兵を数人作成したところで敵に気付かれてしまった。しかし、敵の軍事ユニットが少なかったようで、反撃を受けずに済んだ。この後射手育成所を増設し、さらに部隊を強化してから攻めてみた

領主の時代での裏小屋戦術の進め方

裏小屋戦術を実行するためには、まず3人程度の町の人を敵の陣地に送り込まなくてはならない。もちろん、敵も警戒して壁を設置するので、斥候による偵察は欠かせない。敵に見つからないことが、裏小屋戦術を成功させる秘けつだ。

気付かれずに敵の陣地の裏側に回り込めたら、まず戦士育成所を建設する。この敵の陣地の裏に建設した軍事ユニットの育成所を、裏小屋と呼ぶのである。建設する位置は、敵の町の中心から約4画面分離れた所がベストだ。斥候の偵察によって、敵の視界外となる場所を事前に確認しておいた方が良い。森や金鉱、石地などの資源の位置も同時にチェックして、こちらの戦力がじゅうぶんになるまで、敵に見つからないようにすることも重要である。

自分が領主の時代に進化したら、いよいよ攻め込む時だ。このタイミングまでに、最低でも5人程度の民兵を作成しておき、軍兵へのアップグレード完了直後に突入するのがお勧めである。また、相手の兵力を前線へ引き出すために、そちらに派遣する兵力も忘れずに生産しておきたい。



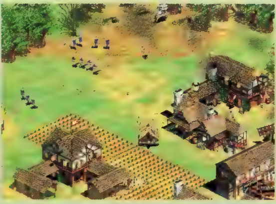
裏小屋戦術が成功し、町の人を10人ほど倒すことに成功した。この後、敵の戦士育成所を破壊していくと同時に、残りの町の人を倒していけば、良い戦果となるはずだ

裏小屋戦術を効果的に実行する

裏小屋戦術を実行する時期としては、前述の領主の時代に進化した直後と、城主の時代に進化する前後がお勧めできる。

領主の時代に進化した直後に実行する利点は三つある。それは、序盤の防御のかなめとなる壁があまり設置されていないこと、防御ユニットの数がそれほど多くないこと、建物やユニットの視界を広くするためのテクノロジーが、まだ用意されていないことだ。この時期に裏小屋戦術を実行する場合、その標的は町の中心から離れた所で木や金などの採取を行っている町の人である。なぜなら、まだこちらの兵力もじゅうぶんとは言えず、敵の建物を素早く破壊できるだけの攻撃力を持っていないからだ。町の人を倒せば倒すほど敵の進化スピードを遅らせることができるので、自軍ユニットの被害を極力抑えて、町の人を倒していこう。

城主の時代に進化する前後に実行する場合の利点は、城主の時代に進化すると、破城槌という、建物を素早く破壊できるユニットが生産可能になることである。この破城槌を使って、敵の本拠地を破壊することが目標だ。しかし、この時期になると、敵もある程度の兵力をそろえている。そこで、味方のプレイヤーと連携を取りながら前線で戦闘を開始し、それと同時に背面から裏小屋の兵力を突入させよう。そうすることで、裏小屋戦術の効果は絶大なものとなる。



城主の時代になってから裏小屋戦術を仕掛けた。味方が前線で敵の兵力を引き付けてくれているため、敵の本拠地は無防備となっている。破城槌で一気に町の中心を破壊できるだろう

VIDEOCARD

究極のゲーム環境を実現する理想のビデオカード SPECTRA 8400の魅力を探る

2000年8月号のビデオカード特集で今夏に発売される新製品を紹介したが、ゲーム用途で本命を選ぶとすれば、間違いなくカノープスのSPECTRA 8400だ。他社製品と比べて店頭価格が1～2万円も高いため、購入するのがややためらわれるが、究極のゲーム環境を手に入れたいと考えているヘビーユーザーなら、これしか選択肢がないだろう。前回はサンプル版を使ってテストしたが、今回は製品版を使って、あらためてSPECTRA 8400の魅力を探ってみたいと思う。　文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

妥協を許さない高品質設計 電源周りの安定性を大幅強化

GeForce2 GTSを採用したビデオカードは多くのメーカーが製品化しているが、ほとんどの製品が開発期間の短縮とコストダウンのために、nVIDIA社のリファレンスボードをコピーしている。開発期間の短縮は、製品を1日でも早く店頭に出荷したいというメーカーの意図によるものだが、そうした業界の流れとは別に、独自のボードデザインにこだわっているのがカノープスだ。同社のSPECTRAシリーズは、従来からハードウェアとドライバの両方で高い品質を実現しているが、SPECTRA 8400については、主に電源周りの安定性を強化している。

GeForce 256を搭載したSPECTRA 7400は、ビデオチップの高い消費電力に対応するために、AGPスロット経由だけでなく、パソコンの電源ユニットから直接電力を供給するためのAPS（Advanced Power Supply）を装備していた。SPECTRA 8400では、同システムを強化したAPS 2.0を採用しており、ビデオカードが使用する電力の90%以上をAPS経由で供給するようになっている。AGPスロットを介して供給される電力量が多くなると、メインメモリーへの電力供給が不安定になる危険性があるが、SPECTRA 8400はAPSによって、システムの安定度が格段に増している。

そのほか、Athlon用マザーボードで採用されている高性能4相スイッチング方式コアレギュレーターを搭載して、ビデオチップに供給する電流を安定させたり、ビデオチップとメモリー間の信号ラインを安定させるための専用±電流電源を採用するなど、nVIDIA社のリファレンスボードにはない、多くの機能を盛り込んでいる。

SPECTRA 8400



問い合わせ先：カノープス
TEL 078-992-6830
URL：http://www.canopus.co.jp/

独自ドライバによる動作の安定とパフォーマンスの向上

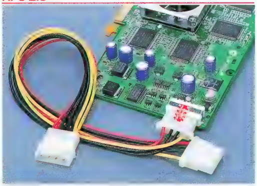
SPECTRA 8400のもう一つの特徴が、独自ドライバによる安定動作とパフォーマンスの向上だ。同社は、従来からリファレンスドライバに大幅に手を加えて、自社製品に最適化したドライバを用意しており、日本語OS環境下での高い安定性を確保している。パフォーマンスについては、ベンチマークテストを行えば明らかで、ほぼ同じ仕様の他社製品と比較して優れた結果を出すことが多く、ビデオのオーバーレイ表示が可能な解像度やモニターのリフレッシュレートの設定範囲などの機能面でも、優秀な性能を持っている。

組み合わせるハードウェアの相性問題も可能な限りクリアにされており、例えばAthlon搭載システムでの安定動作を可能にしているという点も、他社製品にはない大きな特徴だ。しかも、リファレンスドライバをそのまま利用していることが多い他社製品では、Athlon搭載システム（Apollo KX133搭載マザーボード）と組み合わせると、強制的にAGP 1×モードで動作してしまうことがあるが、SPECTRA 8400ではAGP 4×モードで動作させることが可能になっている。

そのほか、アナログ回路とデジタル回路を切り離すことで映像信号のクオリティーを保つSSHテクノロジーや、21インチクラスのハイエンドディスプレイに最適化した表示を行うDFSテクノロジーといった、従来のSPECTRAシリーズから受け継がれた独自技術も搭載。オプションで用意されている、BNC映像出力アダプターSSH Type-BもSPECTRA 8400に装着可能だ。

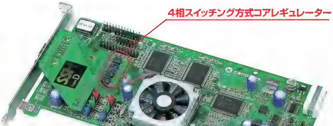
SPECTRA 8400は、これらカノープス独自の高品質・高画質技術によって、他社のビデオカードにはまねのできない安定動作や高品位の映像出力が可能となっており、他社製品より若干価格が高いものの、それだけの金額を支払う価値はじゅうぶんにあると言えるだろう。

APS 2.0



ビデオカードをクロックアップすると消費電力量が通常より多くなり、AGPスロット経由での電力供給では賄えない危険性があるが、SPECTRA 8400はパソコンの電源ユニットから直接電力を取ることで、トラブルを未然に防いでいる

4相スイッチング方式コアレギュレーター



ビデオメモリー用±電流電源

ボードに載っているビデオチップとメモリーは他社製品とほぼ同じものが使われているが、そのほかのパーツを見ると、SPECTRA 8400にしか搭載されていないものがいくつもあることが分かる

MANIAX

製品版のカードとドライバを使ってベンチマークを再計測

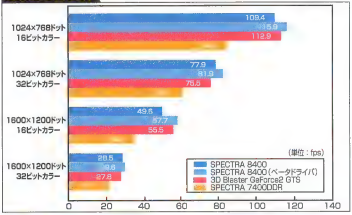
ベンチマーク結果については、2000年8月号ですでに紹介しているが、前回はサンプル品とベータ版ドライバを使ってテストしたため、今回は製品版を使って再度計測してみた。テスト環境は前回同様、Apollo Pro133Aを搭載したマザーボード(ASUSTek Computer社のP3V4X)にPentium III 800EB MHzとPC133対応のSDRAM(128MB)を組み合わせた。また、参考までに3D Blaster GeForce2 GTSとSPECTRA 7400DDRの計測値も併記している。

QUAKE III ARENA　32ビットカラーで他社製品より高い結果を出す

SPECTRA 8400に付属するCD-ROMには、Ver.4.12.01.0393(以下、ノーマル版)とVer.4.12.01.0516(以下、ベータ版)の二つのドライバが収録されており、ベンチマークテストは両方を使って行った。ノーマル版の結果を見ると、16ビットカラーの計測値で3D Blaster GeForce2 GTSと比べてやや劣っているものの、32ビットカラーの計測値は逆にSPECTRA 8400の方が高い結果を出している。また、ベータ版の結果については、すべての計測値で3D Blaster GeForce2 GTSを上回るという、良好な結果が得られた。

なお、SPECTRA 8400のドライバについては、2000年6月末に最新のVer.4.12.01.0530(Release 5-01a)が配布されているため、ゲームをプレイする際にはそちらをダウンロードして使用することをお勧めする。

QUAKE III ARENA

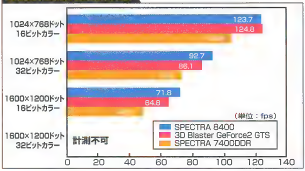


3DMark2000　高負荷の設定で強みを発揮する

次に、「3DMark2000」の中のGame1(Low Detail)を使って、Direct3D対応アプリケーションのフレームレートを計測してみた。こちらもQUAKE III ARENAと同様の傾向が見られ、解像度や色数が増えるに従って、3D Blaster GeForce2 GTSよりも高い結果を出している。使用しているビデオチップやビデオメモリーが同じであるため、この差はビデオドライバによる差と考えていいだろう。

ただし、パフォーマンス重視のベータ版ドライバでは、残念ながら3DMark2000は正常に動作しなかった。QUAKE III ARENAは問題なく動作しているため、動作させるゲームによっては相性が悪いものが出てくる可能性がある。また、1600×1200ドット、32ビットカラーに設定した場合は、いずれのビデオカードでも計測できなかった。これは、Zバッファの設定が24ビットになっていることが原因で、同設定を16ビットに落とせば動作するようになる。

3DMark2000 Game1 Low



メモリークロックを385MHzに引き上げるとパフォーマンスが15%もアップする

SPECTRA 8400のドライバには、SPECTRAシリーズで共通したクロックアップの機能が用意されている。そこで、クロックアップによってどの程度のパフォーマンスアップが期待できるのかを検証してみた。ただし、クロックアップによる動作はメーカー保証の対象外であるため、試す場合は必ず自身の責任において行ってほしい。

SPECTRA 8400のドライバに用意されているクロックアップ機能は、安定した動作が期待できる"Conservative"から、最もパフォーマンスが向上する"Aggressive"まで5段階の設定が可能となっている。それぞれの設定におけるコアクロックとメモリークロックは下表のとおりだが、この中で最も高いクロックに設定してテストしたところ、動作が不安定になることもなく、デフォルト状態の計測値と比べて、若干のパフォーマンスアップが確認できた。

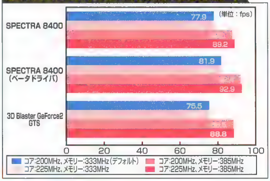
ただし、この機能を使った動作周波数の上げ幅は、デフォルトクロックの10%未満であるため、実際にはこれ以上のクロックアップ耐性があることが予想される。そこで、コアクロックとメモリークロックを任意の数値に変更できるユーティリティー「PowerStrip」を利用して、さらにクロックアップ耐性をテストしてみたところ、コアクロックは225MHz、メモリークロックは385MHz付近までなら、何とか動作させることができた。

ただし計測値を見ると、ビデオチップのクロックアップよりもビデオメモリーのクロックアップの方がパフォーマンスアップの効果が大きいことがよく分かる。また、333MHzで動作するDDR SGRAMは、メモリー帯域が5.2GB/秒にもなるが、それでもGeForce2 GTSの潜在能力を最大限に引き出していないことがうかがえる。今後、400MHz以上で動作するDDR SDRAM/SGRAMが出荷されれば、ビデオカードはもうワンランク上のパフォーマンスを達成するだろう。



クロックアップを行いたい場合、"Memory Setting"のスライダーバーをAggressive側にずらせばいい

QUAKE III ARENA(1024×768ドット、32ビットカラー)



SPECTRA 8400のクロックアップ設定値(Memory Setting)

	Conservative	デフォルト			Aggressive
コアクロック	180MHz	200MHz	200MHz	205MHz	205MHz
メモリークロック	300MHz	333MHz	344MHz	344MHz	350MHz

GeForce2 GTS搭載カードの64MB版は ゲーム用途でどのようなメリットがあるのか

DDR SGRAMではなく DDR SDRAMチップを採用

今回、評価に使用したのはLeadtek Reserch社のWinFast GeForce2 GTSだが、同社の製品を含め32MBのビデオメモリーを搭載したGeForce2 GTSカードはすべてInfineon社のDDR SGRAM（HYB902322TQ）を採用していた。それに対し、64MB版のWinFast GeForce2 GTSはHYUNDAI Electronics社製の64MビットのDDR SDRAM（HY5DV651622T）を8個搭載している。

SGRAMは、画像の塗りつぶしを高速に行ったり、画像の中で変化のある部分だけを書き換えたりする、独自のグラフィック処理機能を内蔵している。そのため、SGRAMの同機能に対応したビデオチップの場合、ビデオメモリーとしてSGRAMを採用することで、SDRAMを搭載するよりも高いパフォーマンスを発揮する。しかし、GeForce2 GTSを含めnVIDIA社製のビデオチップでは、SGRAMのグラフィック処理機能を利用するように作られていない。つまり、ビデオメモリーとしてDDR SGRAMを搭載したからといって、パフォーマンスが向上するわけではないのだ。ちなみに、DDR SGRAMはDDR SDRAMよりも高機能な分、価格も高くなっている。ということは、パフォーマンスが向上するわけでもないのに、わざわざ価格の高いメモリーを搭載しているということになる。

ではなぜ、これまで登場したGeForce2 GTS搭載ビデオカードにDDR SGRAMが搭載されているのだろうか。実は、ビデオチップの出荷が開始された当時、333MHz相当の高速動作が可能なDDR SDRAMは量産されていなかった。200MHzで動作するDDR SDRAMはすでに量産されていたが、GeForce2 GTSの潜在能力を引き出すことが可能なDDR SDRAMが存在しなかったため、333MHzでの動作が可能なDDR SGRAMを採用したというわけだ。GeForce2 GTS搭載ビデオカードの価格が3万円前後もするのは、搭載しているメモリーのコストにも原因があるだろう。

約1ヵ月遅れで登場した64MB版のWinFast GeForce2 GTSでDDR SDRAMが採用されていることを考えると、ようやく333MHzでの動作が可能なDDR SDRAMの量産が開始されたことがうかがえる。今後は他社のGeForce2 GTS搭載カードでもDDR SDRAMを採用した製品が増えてくることが予想され、価格は順次引き下げられるだろう。

話は変わるが、WinFast GeForce2 GTSの32MB版と64MB版を比較した場合、ビデオメモリーの種類と容量が異なるだけで、パッケージの中身はほぼ同じだ。64MB版の6月中旬時点の実売価格は4万1,800円〜4万7,800円となっており、32MB版と比べると1万円以上の価格差がある。

パフォーマンスはほとんど差がないが 高解像度で32ビットカラーが利用可能

32MB版と64MB版の性能差を確認するために、ベンチマークテストを行ってみた。テスト環境は、Apollo Pro133Aを搭載したマザーボード（ASUSTek Computer社のP3V4X）にPentium III 800EB MHzとPC133対応のSDRAM（128MB）を組み合わせた。

テストは「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）と「3DMark2000」を使って行ったが、すべての計測値で64MB版の方が高いフレームレートを出している。しかし、期待したほど大きな差は見られず、ビデオメモリーの容量が2倍に増えたからといって、パフォーマンスに大きな影響を及ぼすというわけではないようだ。

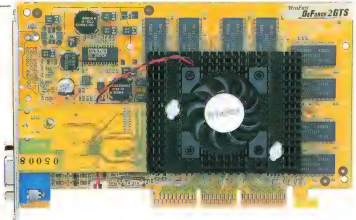
かといって、ビデオメモリーが増えたことによるメリットが無いというわけではない。最も大きな特徴として、1600×1200ドットを超えるような高解像度設定で、32ビットカラーレンダリングの処理が安定して行える点が挙げられる。32MB版では、QUAKE Ⅲは2048×1536ドットで32ビットカラー表示が行えず、3DMark2000では1600×1200ドット以上の解像度で32ビットカラーでのテストが行えなかった。ただし、3DMark2000については、計測時の設定の中でZ-Bufferを24ビットから16ビットに下げれば、テストが可能になる。

それに対し、64MB版では2048×1536ドットという超高解像度に設定した場合でも、32ビットカラーで問題なく動作する。ただし、一般のゲーマーが2048×1536ドットという解像度でゲームをプレイする機会は少ないため、64MB版のメリットを確認する機会はかなり限定される。また、1600×1200ドット以上の解像度でゲームをプレイしたい場合、19インチ以上のモニターが必要になることも覚えておいてほしい。例えば、ソニーの21インチモニターCPD-G500Jを使用すれば、64MB版を使って美しいグラフィックでゲームが楽しめるはずだ。

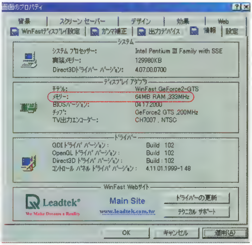


WinFast GeForce GTS（64MB版）

問い合わせ先：恵安
TEL 03-3980-6442
URL：http://www.keian.co.jp/



64MB版のWinFast GeForce2 GTSは、見た目は32MB版とほとんど同じだが、ボード上に搭載されたメモリーチップの数が2倍に増えている

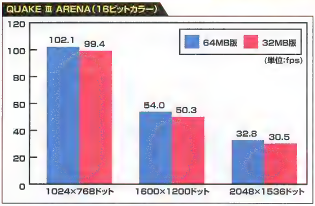


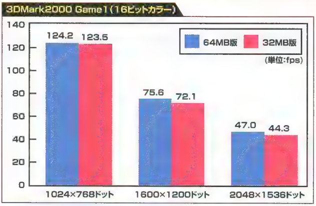
画面のプロパティを見ると、ビデオカードに搭載されているメモリーの容量とメモリークロックが確認できる

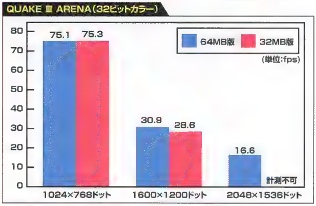
国内でGeForce2 GTS搭載カード(32MB版)の販売が開始されたのは2000年5月中旬だったが、6月上旬には早くも64MB版の出荷が開始された。われわれゲーマーは、ビデオカードに搭載されたメモリー容量は多ければ多い方が快適にプレイできると思いがちだが、具体的にはどのようなメリットがあるのだろうか。32MB版と64MB版の間には、1万～1万7,000円もの価格差があるため、両者の長所と短所を見極めた上で、購入してほしい。

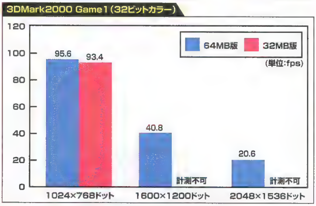
文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

WinFast GeForce2 GTS 64MB版と32MB版のパフォーマンス比較





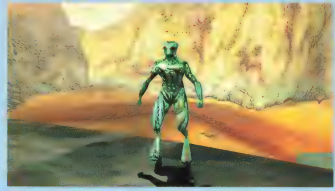




GeForce2 GTS対応ゲーム「エボルバ」のBump Mapping対応パッチが完成

2000年8月号の特集2(p.081)で、「エボルバ」がGeForce2 GTSの独自機能"Per-Pixel Shading"を使っていると紹介したが、同機能によるBump Mappingをオンにするためのパッチが配布された。同パッチを当てることで、設定メニューの中にBump Mappingの項目が追加されると共に、ゲームのプレイ中にF12を押すことで、4種類のBump Mappingの効果をオンにすることができる。P&Aの日本語パッケージを持っている方は、ぜひ試してみてほしい。ここに掲載した画像は、GeForce2 GTS搭載カードで撮影したものだが、GeForce 256搭載カードでもBump Mappingの効果を確認することができた。

Bump Mappingの効果あり



Bump Mappingの効果なし



パッチのダウンロード先 http://210.173.162.164/panda/games/patch/EvolvaBumpmapPatch_Japan.exe

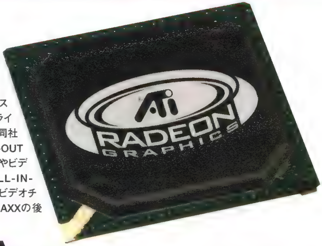
業界最高速のメモリークロックで動作する ATIテクノロジーズのRADEON

2000年8月号の特集2で紹介したように、今夏で最も注目されるビデオチップはGeForce2 GTSだが、同チップに唯一対抗できる可能性を秘めているのが、ATIテクノロジーズのRADEONだ。チップの量産出荷が7月以降になるため、残念ながらまだ実機を使ったテストを行っていないが、業界最高速のメモリークロックとゲーム用途に最適な多くのグラフィック機能のサポートによって、ゲーマーにとって魅力的なビデオカードとなりそうだ。

RADEONのチップ性能はGeForce2 GTSとほぼ互角

RADEONの主な仕様をGeForce2 GTSと比較してみるとよく分かるが、コアクロック、Texelフィルレート、ジオメトリー演算性能など、基本的な性能については両チップともほぼ同じである。ATIテクノロジーズ(以下、ATI)がHardware T&L対応ビデオチップを製品化するのは、RADEONが初となるため、公表されているデータどおりの性能(3,000万triangles／秒)が出るかどうかは不明だが、ビデオメモリーとして400MHz相当で動作するDDR SDRAMを採用するため、GeForce2 GTS以上のパフォーマンスを出す可能性もある。いずれにしても、ハードウェアの潜在能力をフルに引き出すことが可能なデバイスドライバを完成させることが必要条件だ。S3は、Hardware T&Lをサポートするsavage2000用ドライバを完成させることができなかったため、ATIについてもドライバの出来が注目される。

2000年6月上旬に行われたプレス向け説明会では、具体的な製品ラインアップが説明されなかったが、同社の現行製品の流れを受けて、TV-OUT機能を持ったカード、TVチューナーやビデオチャプチャー機能を持ったALL-IN-WONDERタイプのカード、二つのビデオチップを搭載したRAGE FURY MAXXの後継カードも製品化されそうだ。

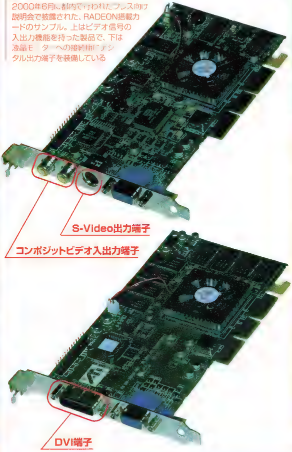


RADEONの主な仕様

	RADEON	GeForce2 GTS
製造プロセス	0.18μ	0.18μ
コアクロック	200MHz	200MHz
ビデオメモリー	DDR SDRAM／DDR SGRAM	DDR SDRAM
メモリーサイズ	16～128MB	最大128MB
メモリークロック	400MHz	333MHz
Texelフィルレート	1.5Giga texel／秒	1.6Giga texel／秒
ジオメトリー演算性能	3,000万triangles／秒	3,000万triangles／秒
サポートするAPI	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL
最大解像度(2D)※	2048×1536ドット	2048×1536ドット

※3Dの最大解像度は動作させるアプリケーションによって異なる

2000年6月に都内で行われたプレス向け説明会で披露された、RADEON搭載カードのサンプル。上はビデオ信号の入出力機能を持った製品で、下は液晶モニターへの接続用にデジタル出力端子を装備している





ジオメトリー演算をCPUに依存していたころのゲームは、キャラクターのポリゴン数が少なく、体の表面が角張っていたが、Hardware T&L対応ビデオチップの登場により、10倍以上のポリゴンを使った美しいモデリングが可能になった

二つのエンジンを使って高度なグラフィック機能をサポート

RADEONは、“Charisma Engine”（ジオメトリーエンジン）と“Pixel Tapestry”（レンダリングエンジン）の二つを搭載しており、これによって多彩なグラフィック機能をサポートしている。それらの機能の中からゲーム用途で注目されるのが、“Key Frame Animation”“4 Matrix Skinning”“Dot-product 3 Bump Mapping”“Parallel Texuture Processing”の四つだ。

Key Frame Animationは、ゲーム中に登場するキャラクターの顔にアニメーション表現を加えて、表情が変えられるようにする技術、4 Matrix Skinningは、キャラクターの手足の関節の動きを人間並みに表現する技術で、これらはCharisma Engineの高速なジオメトリー演算によって実現される。

Dot-product 3 Bump Mappingは、DirectX 7でサポートされているBump Mapping効果の一つで、RADEONはEmboss Bump MappingとEnvironment Mapped Bump Mappingを含めた合計三つのBump Mappingをサポートする。Parallel Texuture Processingは、最大三つのテクスチャーを同時に重ね合わせることで、リアルな3D表現を可能にするマルチテクスチャー技術で、これらは1.5Giga texel／秒という高度なレンダリング性能を持つPixel Tapestryによって実現される。

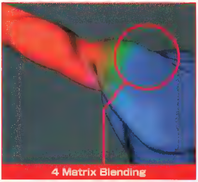
Key Frame Animation



キャラクターの表情を変えて微妙な感情を表現しようとした場合、開発に膨大な手間がかかるが、Key Frame Animationの技術を使えば、元のイメージと最終イメージを定義するだけで、簡単にアニメーションが作れる

4 Matrix Skinning





ゲーム中のキャラクターを使って人間と同じ腕の振りを表現しようとした場合、肩にある四ヵ所のポイントを起点に動きを計算する必要があるが、その場合ポリゴンが増えてCPUのジオメトリー演算の負荷が増す。ところがHardware T&Lを使えば、複雑な動きも表現可能になる

2000年末までにRADEON独自の機能に対応したゲームもリリースされる

RADEONは多彩なグラフィック機能をサポートするが、いくら多くの技術をサポートしていても、それらに対応したゲームがリリースされない限り、われわれゲーマーにとっては意味がない。

Hardware T&L対応ゲームについては、8月号の特集2（p.081）で紹介したように、2000年末までに累計100本のタイトルがリリースされる見込みだ。Key Frame Animation、4 Matrix Skinning、Dot-product 3 Bump Mappingをサポートするゲームの情報については、じゅうぶんな情報が得られていないが、ここにリストアップしたタイトルなどでサポートされる可能性が高い。

また、「エボルバ」については、p.093で紹介した最新パッチを当てることでDot-product 3 Bump Mappingの効果が得られる。Environment Mapped Bump Mappingについては、Millennium G400向けに開発されたタイトルがすでに30本以上もリリースされているため、RADEONの登場によって、同エフェクトをサポートするゲームが今後も増えることが予想される。



エボルバは複数のBump Mappingをサポートしており、RADEONやGeForce 2 GTSを使えば、光沢のある美しいグラフィックでプレイできる

RADEONがサポートするグラフィック機能に対応予定のゲーム

タイトル名	開発元
BLACK & WHITE	Lionhead Studios社
DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms社
GIANTS : CITIZEN KABUTO	Planet Moon Studios社
HALO	Bungie Software社
HEAVY METAL F.A.K.K.2	Ritual Entertainment社
MAX PAYNE	Gathering of Developers社
STAR TREK VOYAGER : ELITE FORCE	Raven Software社
TEAM FORTRESS 2 : BROTHERHOOD OF ARMS	Valve Entertainment社
TRIBES 2	Dynamix社
エボルバ	Computer Artworks社


MASCHINEN KRIEGER
Act 14


'00 To be continued

MASCHINEN KRIEGER:

第10回
MaKという世界設定を生かすゲームデザインとは?

前回は、実際にマシーネンクリーガー（通称、MaK）のゲーム開発を始めるに当たって、採用するグラフィックエンジンに求める条件について解説した。これを一足先に紹介したのは、選択したエンジンによってゲーム内容の細部が変わることがある上、選定の作業には非常に時間がかかるからだ。さて、今回からは、ゲーム開発の最初のステップであるゲームデザインについて、具体的な解説をしていこう。



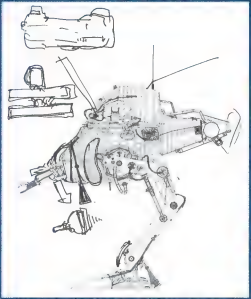
MaKの生みの親、横山宏氏。独特のタッチで描くイラストの人気は日本だけにとどまらず、アメリカやヨーロッパにも熱心なファンがいる。最近では、海外からMaKの映画化という話も来ているらしい

横山氏にこのゲームに対する要望を聞く

今回は、横山宏氏とゲームデザインの詳細について打ち合わせる機会を得たので、最初に、基本部分について横山氏に確認を取っていくことにした。ここでは、その場で決まった方針についてまとめてみよう。

ゲームジャンルは3Dシューティング 戦闘前や戦闘後などのプロセスも大事にする

ゲームは3Dシューティングとする。ただし、シューティングゲームが得意なプレイヤーとそうでないプレイヤーが戦う際、腕前の差が勝負の絶対的な要因とならないゲームにする。また、さまざまな要素を付加して、優れたテクニックを持つプレイヤーだけで構成された部隊が、必ずしも最強とならないようにすること。戦闘が開始されるまでに周到な準備をしておくと、戦いに生き残るチャンスが増えるようにする。



現在までに出来上がっている、兵器類のモデリングをチェックしてもらった。用意した12面図に、横山氏が修正したラインを書き込んでいく。オリジナルモデルを忠実に再現するよりも、横山氏が現在"かっこいい"と考えるデザインを積極的に採用することになるだろう

シュトラール軍は 無人兵器を活用することに重点を置く

無人兵器を大量投入するというシュトラール軍の戦い方を強調するために、AIの設計や行動指示（例えば、無人偵察機なら"哨戒""突撃""着弾観測"などの項目から選ぶ）などの要素を加える。また、無人兵器の各機体ごとにそれぞれ特徴を持たせて、"このノイスポッターは強行偵察後に自爆する""こちらのノイスポッターは哨戒を主任務にする"などの使い分けができるようにする。

味方との情報交換など 傭兵軍はゲームプレイの面白さを強調する

傭兵軍の装甲戦闘服を操作するプレイヤーは、味方の取得した多くの情報から状況を判断することが求められるようにする。その上で、シューティングゲームとしての要素も大事にし、たとえ状況判断が苦手であったとしても、圧倒的に不利な状態にはならないようにする。

絶対的な力を持つ兵器は 登場させない

できれば、実体弾の兵器をより多く登場させる。レーザーやレールガンなどの大きな破壊力を持つ兵器は、エネルギーをチャージするまでの時間を長めにすることで、その照準の正確さや破壊力とのバランスを取る。また、レーザーを反射するコーティングを施した装甲戦闘服はレーダーにはっきり映るなど、強力な兵器ほど間の抜けた弱点があると面白い。

第2次大戦中、実際に兵士が行っていた工夫を戦術的に取り入れる

ハンドシグナルやサーチライト、信号弾などを活用することができるようにする。これは、実際の戦記などが参考になるだろう。

開発者自身も楽しんで参加できるゲームにする

「わしがやりたいと思わないゲームは、イカンです」。ごもっとも……

また、シングルプレイシナリオを充実させることも目標の一つとして確認した。基本操作やゲーム戦略を理解するための単独ミッションと、傭兵軍用とシュトラール軍用に分かれたキャンペーンゲームの、2種類を用意することになりそうだ。プレイヤーがシングルプレイシナリオを何回か経験し、操作方法や無人兵器の扱いにある程度慣れた後、マルチプレイに参加して楽しめるような構築



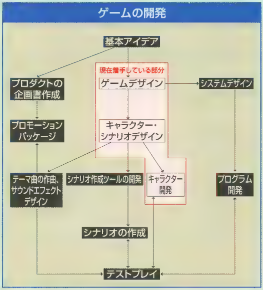
画面表示のカスタマイズや、新型センサーを装備した機体における情報の表示方法などを話し合っているところ。横山氏から、細かいアイデアがたくさん出された。やはり、細部にこだわるのが横山流か? 実際の航空機におけるヘッドアップディスプレイなどを参考にして、リアリティーを出すようにという指示が出された

THE GAME PROJECT

MASCHINEN KRIEGER SAFS



ゲーム開発の手順



ゲームデザインとテストプレイ

ゲームの開発は、プログラム作成に必要な時間よりもその前後、つまり、ゲームデザインとテストプレイに時間がかかる。これから作るゲームがどんなものに仕上がるかは、当然のことながらゲームデザイン次第である。普通は、ゲームのジャンル／世界背景／ストーリー／キャラクターなどのデザインから始まるので、プログラム開発の数年前からスタートすることも珍しくない。

デザイナーの意図どおりに仕上げるには、テストプレイをしっかりと行う必要がある。動作確認やバグ取りなども含まれるが、主な目的は、実際にプレイしてゲームバランスやプレイアビリティーの調整をすることである。従って、テストプレイの開始以降にパラメータの調整をやり直すことは珍しくないし、時には思い切ってユーザーインターフェース部分を作り直すこともある。

MaKにおけるゲームデザイン

本プロジェクトに関して言えば、MaKという、世界観のしっかりしたテーマがあるので、基本部分についてはかなりの情報量が用意されている。こういうケースでは、いかに不要な情報を切り捨てていくかが重要なポイントになる。

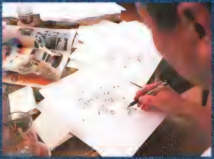
当然ながら、このゲームは、横山氏のアイデアとセンスの素晴らしさを最大限に表現することを目標にデザインを進める。抽象的な表現になるが、「このキャラクター（装甲戦闘服などの兵器）はこういう特徴があるから、それを表現しよう」というよりも、むしろ「このキャラクターのこの部分を表現することは省いて、残りの特徴を強調しよう」というようなやり方で作業を進めることになるだろう。

度を目指す。その際に、シングルプレイで育てた（何らかのパラメータを上げた）キャラクターを、マルチプレイに持ち込むことも検討することにした。

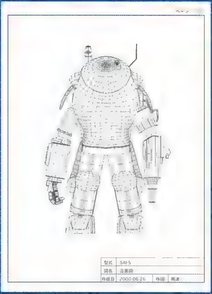
ただし、キャラクターを限界まで育て上げてマルチプレイに参加した場合に、ゲームバランスが崩れないようにするのは容易でない。そこで、能力が数値で上がっていくのではなく、スキルシステムのようなものを採用することにした。さまざまな特性を持つスキルを用意することで、強烈な個性を持ったキャラクターが登場することになるだろう。

ゲームの流れについては、オープニングや世界背景の説明はできるだけ短くするよう指導された。ゲームを起動してソロシナリオを開始し、戦闘の火ぶたが切って落とされるまでの流れを大事にしたいとのこと。短い背景解説のムービーと、最低限のチュートリアルのみで最初のシナリオをプレイできるようにするのが良いだろう。

横山氏の指示は、やはり細部に関するこだわりがうかがえるものが多かった。今後、ゲームデザインについての打ち合わせを何度も行うことになるだろうが、横山氏があまり興味を示さなかった部分と、詳細に指示を出した部分のバランスを、どうやって調整していくのかが課題になるかもしれない。



「ラインを変えるというよりも、本当はこうしたかったっていうラインに戻したいんです」と言いながら、ジェリーやシュツルムケーファーなどのラインを修正する横山氏。ニットーのキットや、ガレージキットなど、すでに形状を修正した製作途中のモデルを見ながら、図面にラインを書き加えていく



モデルの形状チェックに使用した図面。今までに掲載したCGで使用した兵器のモデルを、それぞれ約1万ポリゴン程度に間引いたものをプリントアウトしただけの単純なものだ。横山氏は「同じ曲面なのに、見る角度によって違って見えるんですよね」と、面白がっていた

特別プレゼント！

今回の打ち合わせに使用した、チェック用のプリントアウトを基に、横山氏が描いた直筆イラスト（サイン入り）を3名様にプレゼントします（絵柄は編集部で選ばせていただきます）。p.130の注意事項をご確認の上、アンケート・資料請求ハガキの希望プレゼント番号欄に⑨番と書いてご応募ください。



募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきでお寄せください。また、併せてゲームプロジェクトに参加したいという方も募集しています。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル（http://www.ceres.dti.ne.jp/˜y-okuda/BD/index.html）をご参照ください。

文／岡田 学　CG用素材制作／茄子六　写真／大澤 薫

魅惑の新大陸へ
大自然の宝庫

レベル51から60までは、それまでとはまったく違った成長のシステムが用意されており、われわれ冒険者を戸惑わせる原因の一つとなっている。今回は、新しい戦略を生み出すときの参考になるよう、高レベルでの各クラスの概要を解説する。さらに、初級の冒険者が楽しめるZoneとしてLake Ill Omenを紹介しよう。

文／安井　勉、下村隆善

高レベルで変化する戦士系職業の戦い方

ここでは、レベル51以降の戦士系職業について解説していく。スキルの変化や新呪文など、変更点は多岐にわたるが、新たに導入されたDisciplineという技には特に注目してもらいたい。



残念ながら、Disciplineを使用しても魔法のような演出効果はない。ただし、流れるメッセージを見れば、その効果のほどが一目で分かる。ちなみに、これは女性のMNKだが、MNK専用アイテムも多数追加されたため、外観にバリエーションが広がった



これは、WARがMIGHTY STRIKEを使った時のメッセージである(CHAT FILTERのOTHER HITがOFFでも表示される)。自分の出したクリティカルヒットのメッセージで画面が埋め尽くせるというのは、かなりの快感である

戦士系専門クラスだけが取得可能な奥義、Discipline

レベル51以上のMNK／ROG／WARには、呪文の代替として、Discipline(奥義)という近接戦闘用の特殊能力が追加された。奥義という意味から想像できるとおり、いわゆる"必殺技"と呼べるものである。

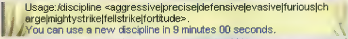
例えば、レベル56以上のMNKであれば"INNER FLAME"というDisciplineを使用できる。これは、与えるダメージを12秒間だけ通常の4倍に高めてくれるものだ。もちろん、一定時間を置かないと再び使うことができないという制限付きである。このあたりの仕組みは、PALのLay On HandやSHDのHarm Touchに似ているので、理解するのは難しくないだろう。

職業ごとに6種類から9種類のDisciplineが用意されており、レベルが上がるに従って、自動的に習得していく(スキルとは違い、ギルドのNPCに教えてもらう必要はない)。それぞれの効果や、再使用可能となるまでの時間については、表を参照してもらいたい。なお、特定のDisciplineを使うと、それが再び使えるようになるまでは、ほかの種類のDisciplineも使用できない仕組みとなっている。

加えて、専業戦士にはほかにも注目すべき点がいくつかあるので、補足しておきたい。まず、WARはレベル55以降、Kickを繰り出した時に、まれにStunの効果が発動する。これは、Slamのスキルがない種族のWARにとって、非常にありがたい能力である。

また、ROGはレベル55になると、Backstubを2回連続で繰り出すことが可能となる(Double Backstub)。Double Attackと同様、常に2回攻撃できるというわけではないが、より多くのダメージが期待できる。

一方、MNKには特別な変更は追加されていない。その代わり、Kunark大陸ではMNK専用の1H Blunt／2H Blunt武器がたくさん用意されている。最終的には拳(こぶし)(Hand to Hand)の方が強いともうわさされているが、武器を選択する余地があるというだけで、じゅうぶん魅力的である。すでに、追加ダメージなどの効果が付加されたMNK専用武器が複数発見されているので、使い比べてみると良いだろう。



/diと入力すると、次にDisciplineが使用できるようになるまでの時間が表示される。Disciplineのコマンドは戦闘中にキーボードで打ち込むには長いので、マクロに登録して使おう

Disciplineに関連するコマンド

/discipline	Disciplineの一覧と、再使用可能になるまでの時間を表示
/discipline name	Disciplineの使用

※/disciplineは/diと省略することができる

MNKのDisciplineリスト

レベル	名称	効果	持続時間	再使用までに必要な時間
51	STONE STANCE	直接攻撃によって被るダメージを減少させる	12秒	12分
52	THUNDER KICK	Discipline使用後、最初に命中したFlying Kickにダメージを追加する	—	9分
53	WHIRLWIND	Riposteが必ず発動する	9秒	60分
54	VOIDDANCE	直接攻撃を一切受けない	8秒	60分
55	–			–
56	INNERFLAME	与えるダメージが通常の4倍になる	12秒	30分
57	100 FIST	攻撃速度が速くなる(アイテムや呪文の効果と重ねられる)	15秒	30分
59	SILENTFIST	Discipline使用後、最初に命中したDragon Punchにダメージを追加。Stun効果が加わることもある(注1)	—	9分
59	ASHENHAND	Discipline使用後、最初に命中したEagle Strikeにダメージを追加。敵を即死させる可能性を秘めている	—	72分
60	—		—	

※ASHENHAND以外のDisciplineは、レベルが上がるにつれて再使用までにかかる時間が減少する
(注1)Iksar種族の場合は、Tail RakeがDragon Punchに相当する

ROGのDisciplineリスト

レベル	名称	効果	持続時間	再使用までに必要な時間
51			–	—
52				—
53	COUNTERATTACK	Riposteが必ず発動する	9秒	60分
54	DEADEYE	攻撃が必ず命中するようになる	14秒	30分
55	NIMBLE	Dodgeが必ず発動する	12秒	30分
56			—	—
57	KINESTHETICS	Double AttacksとDual Wieldsが必ず発動する	18秒	30分
58	BLINDING SPEED	攻撃速度が速くなる(アイテムや呪文の効果と重ねられる)	15秒	30分
59	DUELIST	与えるダメージが通常の4倍になる	12秒	30分
60			—	—

※すべてのDisciplineは、レベルが上がるにつれて再使用までにかかる時間が減少する

WARのDisciplineリスト

レベル	名称	効果	持続時間	再使用までに必要な時間
51	—	—	—	—
52	EVASIVE	攻撃を受ける機会が減少する(こちらの攻撃も命中しにくくなる)	180秒	15分
53	CHARGE	攻撃が必ず命中するようになる	14秒	30分
54	MIGHTY STRIKE	命中した攻撃がすべてCritical HitsかCrippling Blowsになる	10秒	60分
55	DEFENSIVE	直接攻撃によって被るダメージを減らす(与えるダメージも減る)	180秒	15分
56	FURIOUS	Riposteが必ず発動する	9秒	60分
57	PRECISION	攻撃の命中率を大幅に上げる(敵の命中率も上がる)	180秒	30分
58	FELL STRIKE	与えるダメージが通常の4倍になる	12秒	30分
59	FORTITUDE	直接攻撃を一切受けない	8秒	60分
60	AGGRESSIVE	与えるダメージを大幅に上げる(受けるダメージも増える)	180秒	27分

※AGGRESSIVE以外のDisciplineは、レベルが上がるにつれて再使用までにかかる時間が減少する

Kunark紀行

Classの省略記号

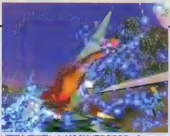
Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

コンボクラスの変更点(BRD、PAL、RNG、SHD)

BRD

純粋な戦士としての能力に注目すると、BRDは非常に制限された職業である。攻撃スキルではDouble Attackすら得られないし、防御スキルにおいてもDodgeしか習得できないからだ。しかし、うれしいことにレベル53でParry、レベル58でRiposteを習得できるようになり、多少の強化が図られている。

次のページでも解説するが、BRDの本分である呪歌(ソング)も魅力的に仕上っている。特に、ENCのClarity IIよりもマナ回復効果の高い"Cantana of Replanishment"や、挑発とは逆の効果を持つ"Song of Down"は非常に優れている。



画面左下で歌いながら剣を振るうBRD。Cantana of Replanishment(レベル55の呪歌)は、MANAだけでなくHPとスタミナも回復してくれる。レベル60においては、Divine Auraと同等の効果を持つ呪歌まであるらしい

PAL

コンボクラスには、スキルの面での目新しい変更はない。しかし、新たに覚える呪文によって堅実なパワーアップが図られている。PALは、最終的に"Resurrection(蘇生)"や"Shield of Word(AC増加)"など、レベル49のCLRと同等の呪文をいくつも唱えられるようになる。コンボクラスならではの魅力とも言えるが、レベル50までと比べると信じられないような優れた呪文がそろっているのだ。

また、20秒間一切の攻撃を受け付けない"Divine Aura"や、一定ダメージを吸収する"Divine Favour"が使えるようになることで、さらに戦略の幅が広がることだろう。

RNG

レベル51以降、攻撃関係のスキルに比べて防御のスキルがあまり伸びないRNGは、いかにダメージを受けずに攻撃するかということがポイントとなる。また、DRUの呪文系統を利用するRNGは、呪文に関しては攻守のバランスに優れていることが大きな特徴である。その傾向はレベル51以降でも変わらず、直接攻撃や回復などの呪文のアップグレードが主な変更点となる。オオカミに変身することでATKと移動速度を高める"Greater Wolf Form"など、補助的な呪文が多いことも今までどおりだ。なお、RNGだけの新呪文"Jolt"は、いわゆるEvade(敵の注意をそらす)の役割を果たす。上手に使えば、防御の劣った点をカバーできるだろう。



ROGのEvadeスキルの追加に始まり、BRDのSong of Down、RNGのJoltなど、挑発(Taunt)とは逆の能力を持つ職業が増えている。自分が攻撃の対象となるのを避けることができるので、各自の能力をより発揮しやすくなった。これは、RNGがJoltを使っているシーンだ

SHD

PALと同様に、SHDの戦闘スキルは攻守にバランス良く伸びていく。また、SHDの呪文は、NECのものをベースとしている。よって、レベル51以降では、徐々にダメージを与えるDoT系、HPを吸収するLife Tap系、ペットを召喚するSummon系の呪文が主にアップグレードされる。

ちなみに、SHDだけに用意された新呪文"Bobbing Corpse"は、LevitateやEnduring Breathなどの効果を持っている。これにより、SHDは冒険に欠かせない補助的な呪文を、ほぼすべて自前で持っていることになる(足りないのはSpirit of Wolfぐらいであろうか)。



SHDは、レベル54になると"Banshee Aura"を使えるようになる。これはダメージシールドの呪文で、攻撃を受ける度に一定ダメージを敵に跳ね返す。ほかのダメージシールドと効果を重ねられるので、使用頻度は意外に高い

スキル上限の変化

レベル51になると、今まで成長の止まっていたスキルの制限が外れ、再び上昇するようになる。個々のスキルの上限に関する確かな情報は得られていないが、従来の職業間のバランスを大幅に変えることはまずないだろう。従来の特徴は、表を参照してほしい。

戦士系職業の特徴(戦闘スキル関連)

分類	職業	スキルの上限	相対的な特徴
専門クラス	MNK	高い	Dual WieldやDodgeが高い
	ROG		Dual Wieldが高い
	WAR		Tauntが高い
コンボクラス	PAL	普通	武器を扱うスキルやOffenceが若干低い
	SHD		
	RNG		Deffenceが若干低い
	BRD	低い	—

意外に役立つBind Woundsのスキル

魔法にまったく縁のないWARやROGにとって、Bind Wounds(包帯)のスキルは貴重な回復手段である。レベル51以降ではその使い勝手が変わるので、知っておいてもらいたい。

Bind Woundsは、使用するごとにスキル値の4分の1だけHPを回復させる(Bandageを消費)。スキルの使用には約10秒を必要とし、この間はいっさい行動することができない。また、HPが50%以下の状態でなければ機能しないという制限がある(つまり、Bind Woundsでは半分までしか回復することができない)。

専業魔法使い以外の職業では、レベル50以降はBind Woundsのスキル上限が変わり、200前後にまで上げることができる。こうなると、1回に50程度のHPが回復可能となる。50という回復量は少ないと感じるかもしれないが、1分で約300HPを回復できると考えれば、捨てたものではないだろう。

また、Bind Woundsのスキル値が200を超えると、全HPの70%まで回復できるようになる。これは大きな変更点と言える。ただし、スキルの値が200を超えるのは、最終的に210まで上がるMNK/ROG/WARだけである。

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK 日本でも正式発売決定!

発売されてから1年以上が経過しているEQだが、今までは入手方法がソフトショップによる輸入直販や、個人での海外通販に限られていた。そのため、人によってはなかなか購入することができずにいたのではないだろうか。今回、拡張パックを含んだ「EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK」が、日本語マニュアル付きでユービーアイソフトから発売されることになった。全国のコンビニエンスストアでも販売されるので、まだプレイしてみたことのない人は、これを機会に壮大なNorrathの世界に足を踏み入れてみてはいかがだろうか。

発売元　:ユービーアイソフト
価格　:6,800円
発売時期　:2000年7月28日

The Overthereの呪文売り場



Firiona Vieの呪文売り場



The Overthereで呪文を販売するNPCは、一ヵ所にまとまっているので利用しやすい。一方、Firiona Vieで呪文を売っている店は、専業魔法使い向けの店とそのほかの職業向けの店がばらばらに配置されており、慣れないうちは場所も見つけづらいのが難点だ

新たに導入されたレベル51以上の魔法の仕組み

レベル51から60までの新しい呪文が追加され、それに伴って魔法体系の全体のバランスが見直された。魔法を使用する職業の個々の特性は変わらないが、新しい呪文は新しい戦術も生み出す。ここでは、各職業に追加された呪文の中から、特にゲームプレイに影響しそうな部分を解説する。

新しい魔法体系の概要

従来の魔法習得の仕組みは、PALをはじめとするコンボクラスを除いて、レベルが3~5上昇するごとに1ランク上の新しい呪文が使用可能になるというものだった。それに対して、レベル51以上の冒険者は、レベルが一つ上がるごとに数種類の呪文が使えるようになる。

追加された呪文の約半数は、Firiona VieとThe Overthereで、NPCからスクロールの形で購入することができる。ここで買うことのできない残りの呪文は、Kunark大陸のレベル45以上のモンスターを倒して奪うものと、クエストで入手するものに分けられる。呪文を入手するクエストには、モンスターから手に入れたスクロールをNPCに渡すというプロセスが必要なものもあり、前述の二つの町で実行できる。

ここで問題となるのは、モンスターからのスクロール入手率だ。スクロールを持つモンスターが存在するのは特定のZoneに限られており、レベル51以上の冒険者の総数が増加していることも併せて、とても需要を満たしているとは言い難い。RoKの発売以降、スクロールの入手確率が上がるよう段階的に調整されてきているが、それでもプレイヤーの不満は解消されていない。実際、オフィシャルサイトの掲示板において、常にプレイヤーから問題提起がされている状態だ。必要な呪文を手に入れるためには、膨大なプレイ時間を要することを覚悟しておいた方が良いだろう。

PAL、RNG、SHDの新しい呪文

従来、これらのコンボクラスには、PALならCLRの、RNGならDRUの、SHDならNECの呪文の一部を流用した、独自の呪文体系が適用されていた。レベル51以降においても、基本的にはこの構造がそのまま踏襲されている。しかしながら、レベルアップによって近接戦闘スキルの制限が緩和されることと、Kunark大陸で得られる武器や防具の性能が高いことなども加えて考えると、コンボクラスの存在価値は相対的に高まったと言えるだろう。また、プレイヤーの声にこたえる形で、RNGにはモンスターからの敵意を和らげるような呪文が追加されている。

さらに、これら三つの職業の呪文の大半が(ほかの職業からの流用であるために)NPCから購入できるため、スペル入手に悩まされる魔法使いたちよりもストレスの少ないプレイが可能となっている。レベル相応の呪文入手に四苦八苦している専業魔法使いたちをしり目に、これらのコンボクラスはレベルアップと共に確実に強化されていく快感を味わえるだろう。



Kunark大陸のモンスターの特徴は、膨大な量のHPと凶悪な攻撃力、そして、Gateの呪文を使って逃げてしまうという点である。さらに、冒険者を引き寄せる能力があると、Gateでテレポートした先に呼び出されて逆襲を受ける可能性がある。Stunの効果のある呪文を使って、呪文の詠唱を邪魔するなどの工夫が必要だ

BRDの新しい呪歌

レベル50までは各レベルごとに一つずつ呪歌(ソング)を獲得していたBRDだが、レベル51以降では一度のレベルアップで二つの呪歌を使えるようになる(レベル52を除く)。呪歌の多くは、複数の効果が同時に発揮できるよう効率化されたものだが、組み合わせによってはパーティーに莫大な恩恵を与えることができる。Kunark大陸ではManastone(HPをMANAに変換するアイテム)が使えないため、MANAの回復速度を大幅に上昇させるBRDの呪歌は、ENCのClarityと同等以上に役に立つ。またBRDはCharmの能力を持つ職業でもあり、大幅に強化されているKunark大陸のモンスターを魅了することで、攻撃力の不足を補うことができる。

CLRの新しい呪文

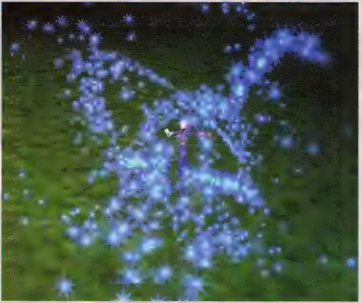
もともと、CLRに用意されている呪文には際立った特徴があり、ほかの職業とのバランスという点においても非常に優れていた。レベル51以降に使用可能となる呪文には、短時間で詠唱を完了することができるスピード重視の回復呪文や、パーティー全体に効果が及ぶHP/AC増加の呪文などが用意されており、より洗練された感がある。さらに、回復呪文を唱えてモンスターに反応され、狙われたときのために、対抗用の各種呪文も強化された。魔法の使い方次第で、能動的にも受動的にもプレイスタイルを変えていけるだろう。

DRUの新しい呪文

DRUは、ペット召喚以外のあらゆる種類の呪文を有しており、以前から万能型の魔法使いであった。しかし、とても全能とは言い難く、回復においても攻撃においても、パワー不足の感をぬぐい去れなかった。追加された呪文の多くは、従来のものの上位版、またはパーティー全体に効果が及ぶようになったものだが、パーティー内の戦力バランス調整が自在にできるDRUの需要は依然として高い。オオカミに変身してMANA回復を早める呪文が追加されたことも、大きなポイントだ。

SHMの新しい呪文

SHMの呪文には瞬発力こそないものの、パーティーにおける戦闘維持の原動力として効果的に働くものが多い。Superior Healingが追加されたことで、回復役としても活躍の場が増えるなど、レベル51以降の呪文体系はSHMにとってうれしいものとなっている。基本的には、従来の呪文の上位版が追加されているのだが、モンスターの魔法抵抗力や攻撃速度を下げたりするDebuff(弱体化)の作業は、SHMが最も効率良く行える。このため、強力な敵が多いKunark大陸での戦闘では、DRUと並ぶ遊撃職として重宝されるだろう。



WIZの新呪文、Harvest(レベル39で使用可能)を詠唱しているところ。一定時間ごとに唱えることが可能で、ある程度のMANAを回復することができる。呪文を記憶してから使えるようになるのにかなりの時間がかかるので、八つの呪文スロットのうち、一つはこの呪文が占めることになってしまうのが難点である

ENCの新しい呪文

戦闘中に敵の動きを制御したり、敵の出現間隔を調節することができるENCは、複数の敵の襲来に対抗するためにパーティー編成において重要視される。これはレベル51以降も変わりはなく、基本的には以前から使用している呪文の上位版が追加される形になっている。ENCの役割としては、ステータスアップやMANAの回復速度を向上させる効果を付与するというものもあるが、それらも同時に強化されている。MANA回復手段はほかの職業にも導入されているが、それで仕事が減ったわけではなく、ENCはパーティープレイの重要な位置を依然として占めている。特に、モンスターからMANAを吸い取る魔法が追加されたことで、ENCの戦術は幅が広がったと言える。

MAGの新しい呪文

直接ダメージ魔法による瞬発力においてはWIZに次ぐ実力を備え、最強のダメージシールドや召喚ペットなどを持つMAGは、このゲームならではの妙味を味わうことができる職業である。レベル51以降に追加された呪文に特に変わったものは用意されていないが、HPの回復を速める呪文や、敵の魔法抵抗力を下げる呪文は注目だ。グループゲートでの移動が困難で、矢や包帯などの補給が手軽にできないKunark大陸では、MAGの召喚能力が大変役に立つ。しかし、レベル51以降の召喚魔法は一度にたくさんのアイテムが出せるというだけで、特別な魅力がないのが残念だ。

Siladdarae N'Riese(The Overthere)



NECの新しい呪文

NECは、HPを敵から吸い取って仲間に分け与えることができる唯一の専業魔法使いであり、強力なアンデッドのペット召喚や、死体回収などの補助魔法もそろっている。レベル51以上では、MANAの回復速度を高める呪文や、ほかの冒険者の経験値を犠牲にして、死んだ冒険者を蘇生する呪文などが追加された。敵をじわじわと苦しめていく戦法は従来とほとんど変わらないだろうが、自分のMANAを仲間の冒険者に分け与えたり、局面によっては面白い使い方が工夫できるさまざまな魔法が用意されている。

Gracie F'Liler(Firiona Vie)



WIZの新しい呪文

直接ダメージを与える魔法の専門家であるWIZは、専業魔法使いの中でも際だって特徴的な職業である。グループゲート呪文を唱えるという重要な役割を担ってはいるが、戦いの基本は、短時間でどれだけ敵にダメージを与えることができるかである。レベル51以降のWIZに用意された呪文の中には、ほとんど抵抗されることのない直接ダメージ呪文が含まれている。一定時間おきにMANAを回復する呪文や、モンスターの敵意をそらす呪文(クエストで入手)も導入され、ここに来て初めて生き生きとしたWIZのプレイが見られるようになった。

スペルスクロール交換クエストは、The OverthereとFiriona Vie双方に同じものがある。Kunark大陸で冒険をするとThe OverthereのFactionが下がりやすいので、悪(Evil)の種族/クラスは注意が必要だ



Kunark大陸Zoneガイド

Lake Ill Omen

数多くの新しい冒険の場を与えてくれているものの、Kunark大陸に追加されたZoneはどれも広大で、その全容を把握するのは難しい。実は、レベル51以上へのレベルアップが可能になったとはいえ、追加されたすべてのZoneが高レベル向けということもなく、成長途上のキャラクターにとっても魅力的な場所が豊富に用意されているのである。そこで、幅広いレベルの冒険者の方が、Kunark大陸での探索場所を選択する際に役立つよう、各Zoneごとのハンティングスポットを紹介していこう。今回は、Lake Ill Omenを取り上げてみた。

さまざまなレベルの冒険者が集まり 交流の盛んなプレイヤーコミュニティーが発生する

Lake Ill Omen(病の前ぶれの湖とでも訳せるだろうか)の中央には、その名のとおり巨大な湖が存在する。Kunark大陸にはGood系種族、Evil系種族、Iksar種族の町が一つずつ存在するが、このLake Ill OmenはCabilis(Iksar種族の町)とFiriona Vie(Good系種族の町)に隣接していて、交通の便が良い。冒険の最中に得たアイテムを換金したり、食料などの補給が簡単にできるのは、多くの冒険者にとってありがたいことである。

さらに、Lake Ill Omenにはさまざまな強さのモンスターが出現し、レベル10前後の駆け出しの時期からレベル30程度まで、経験値を得ることができる場所が豊富に存在する。The Overthereまではかなりの距離があることから、Evil系種族の冒険者にはお勧めしにくいが、それを補って余りある利点がある。それは、これだけの幅広い層のレベルの冒険者が同じZoneで遊べることから、助け合いや物々交換などのプレイヤーによるコミュニティーが生じやすいということだ。何度も訪れるうちに顔見知りの仲間が増え、戦闘以外の部分でもさまざまな楽しみが生まれるだろう。

HUNTING POINT ①

Firiona Vieからの進路

Good系種族の町であるFiriona VieからLake Ill Omenへは、北西に流れている川に沿って直進するだけで到達できるため、非常に分かりやすい道のりとなっている。Lake Ill Omen側は、川に沿って細長い通路のようになっており、最終的にZone中央の湖へとつながっている。この周辺ではモンスターを見掛けることはほとんどなく、安全に休憩するためのキャンプ地として利用できる。不意の遭遇に備えて、レベル15以下の冒険者はInvisiblityの魔法やポーションなどで姿を隠してから、目的地へと移動する方が良いだろう。



Firiona VieからLake Ill Omenに進入すると、ここまでたどってきた川がそのまま湖に向かって続いている。この一帯はモンスターの出現地点から遠く、休息場所として利用できる。また、ほかの冒険者がモンスターを引き連れて逃げてこなければ、Swimmingスキルの訓練に最適な場所でもある

HUNTING POINT ②

湖周辺東部の遺跡

湖の東側には、古代の遺跡が列を成すように点在している。レベル10前後から20前後までは、この遺跡に出現する40体以上のGoblinや、付近をうろついているSabretooth Tigerなどのモンスターを中心に戦っていくのがお勧めだ。湖の沿岸部を巡回路とする移動型のモンスターは少ないので、休息地も問題なく確保できるだろう。また、ENCの呪文(Illusion:Iksar)を入手するためのクエストの材料が湖周辺で得られるため、高レベルの冒険者が訪れることがある。彼らの助力を受けやすいというのも、ここでの狩りの利点だ。



Kunark大陸に住むGoblin。金属製のよろいを身に着け、口を大きく開いて威嚇する姿は、以前から存在するGoblinたちのとぼけた風体とは違い、鋭さすら感じさせる



湖岸の周辺には、破棄された建物がいくつも点在している。その建物が密集している場所には大量のGoblinが住み着いているので、冒険者から見れば獲物に困らないという、好都合な場所だ。ちなみに、湖の外周を一周するには、Spirit of Wolfを使っても30分程度の時間がかかる

HUNTING POINT 3

West Cabilis周辺

北東の奥まった場所にあるWest Cabilis への入り口周辺は、主にIksarの新米キャラクターが狩りをする場所だ。しかし、町の入り口からある程度の距離をおけば、ほかの種族の冒険者も狩りを行うことができる。湖の存在する一帯から見ると、この付近は半島状に突き出た形となっており、北東に進めば進むほど敵は弱くなる(West Cabilisに近づくため)。

ここで狩りをする冒険者の数は少ないので、獲物がじゅうぶんに存在しており、レベル5～10までの冒険者にお勧めしたい。また、Iksarの冒険者とパーティーを組んでみたいという人にも適している。ほかにも、Iksar種族で新しいキャラクターを作成してアイテムやお金などを手渡す場合にも、アクセスが良いという理由から便利な場所となっている。



これらの建物の先に、West Cabilisの町が存在する。Iksar以外の種族の冒険者が、不用意にこれ以上近づくのは危険だ。町の門番を務める衛兵は以前のパッチで強化されており、高レベルの冒険者でも一瞬で命を落としてしまう可能性がある

HUNTING POINT 4

Goblinの採掘抗

湖の北西部には、多数のGoblinが巣くう採掘抗らしき地下迷宮がある。このGoblinたちを相手にした場合、レベル20前後の冒険者にとってはかなり激しい戦いになるはずだが、得られる経験値は莫大なものになるだろう。奥深い場所では、レベル50から見ても手ごわいNPCがうろついているため、注意してほしい。

この採掘抗はWarsliks Woodsへの通路としても機能しているが、Warsliks Woodsには高レベル冒険者の興味を引くような要素は少なく、せいぜいダンジョンCrypt of Dalnirがレベル30～40付近の冒険者に利用されるぐらいである。従って、ここを通り抜けようという冒険者はほとんどいない。

Lake III Omen側には二つの入り口があり、坑内は広大で複雑な構造になっているので、迷わないように気を付けよう。入り口付近には、巡回タイプのものも含めて、相当な数のGoblinが出現する。坑内まで立ち入らなくとも、2～3グループの需要をじゅうぶんに満たすことができるだろう。また、魔法を使うタイプのGoblinは、足止めの魔法であるRootを多用してくる。野外でならパーティーメンバーの救援を得やすいが、坑内の奥深くからGoblinを誘い出そうとして足止めを食らい、憤死するケースが多々見られる。



ゴブリン採掘抗の西側の入り口。門番が控えていることもあり、こちらが正門ということになりそうだ。入り口付近にはWarlordの名前を持つGoblinが巡回していることもあるが、倒したとしても魅力的なマジックアイテムを獲得できるわけではない



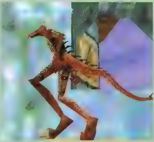
ゴブリン採掘抗の東側の入り口。Warsliks Woodsに抜ける場合、通常はこちら側の入り口を使う。周囲に目立つものがなく、地味な外観であるため、見つけるのはかなり困難である。3358,1806というLocationを頼りに向かうことをお勧めする

HUNTING POINT 5

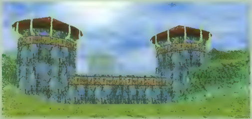
Sarnak Fort周辺

Sarnak Fortと呼ばれるとりでは、湖の南西部にある。ここには多数のSarnakが生息し、レベル24～30程度の冒険者が効率良く狩りをすることができるポイントとなっている。内部はダンジョンのような作りになっていて、正門のほかにも、北側から山の斜面に沿って侵入する通路と、地下へと続く裏口が用意されている。Frontier Mountainsへ向かうZoneラインにも近く、適正レベルのパーティーが入り口近辺で戦っている限り、全滅の危険は少ないと言える。しかし、とりでの奥に進むと、不可解な巡回路をたどるSarnakが大量に居て、危険度は一気に跳ね上がる。

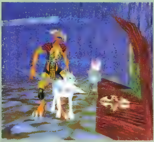
最深部には、ダンジョンCharasis(Howling Stones)のかぎを手に入れるためのクエストの材料を持つ、Chancellor of Di'zokというNPCが2時間に1回出現すると言われる場所がある。経験値を得ることができないレベル50前後の冒険者でも、非常に緊張する危険な所だ。



Kunark大陸の至る所に生息しているSarnak種族。トカゲのような姿をしているものの、Iksarとはまったく違ったイメージとなっている。高レベルダンジョンに住むものは、装飾の付いた服を着ていることもある



正門前から見たSarnak Fort。門を入った所の右側には、北の塔のそばからつながる山道がある。また、GoblinとSarnakは対立関係にあり、巡回してきたGoblinが、とりでのそばで衛兵役のSarnakと戦っていることがある

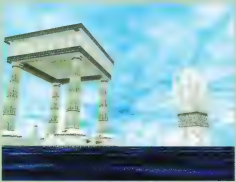


Sanark Fortの奥に出現するChancellor of Di'zok。手に持った巨大なやりはSHM専用の武器で、クエストアイテムの一つでもある。出現は2時間ごとに設定されているため、ほかの冒険者が狙っている場合にはかなり待たされることになる

HUNTING POINT 6

水中ダンジョンへの入り口?

Lake III Omenの湖の中央には、遺跡のような建物が突き出ている。この付近の湖底には、いずれ追加されるはずの水中ダンジョン(現在は未整備)の入り口が存在するらしい。確認のために潜ってみると、遺跡が並んでいる辺りの水中に、レベル40以上の冒険者でも経験値を得ることができるくらい手強いGoblinが泳いでいた。ここがダンジョンの入り口だとすると、かなりの高レベルダンジョンとなりそうな予感がする。また、このGoblinを狩りの対象とするならば、Lake III Omenはレベル40以上の冒険者に対しても狩り場を与えてくれる場所ということになるだろう。



湖上に浮かぶ建築物の数々。周辺の湖底の様子をうかがうと、はるか昔に栄えていた都市が災害によって沈んだものと推測できる。このあたりのいきさつを語ったKunark大陸の古代史を読んでみたいと思うのは、筆者だけではないだろう

ついに発売された大作RPGを連続攻略

DIABLO II COMPLETE GUIDE



カンデュラスの厄、我らがサンクチュアリ全土を覆い尽くす時……
西方より双子海を越え、大魔王の寺院へと続く長い旅が始まる……
旅人は我らが救世主となり、大天使ティラエルの御光臨を賜わる……

この世に初めて『Play Online』誌が登場したとき、初代「DIABLO」に関して30ページに及ぶ大特集を掲載しました。実際のプレイに基づいた膨大なデータを載せ、感じたままの正直なプレイガイドを心掛け、読者の皆様からご支持をいただくことができました。読者の方からの応援を支えにあれから3年、そして、ついにわれわれの原点であるDIABLOの続編の記事を書くチャンスがめぐってきたのです。
これから数号にわたってお届けする「DIABLO II」の徹底攻略は、著者としての力が及ぶ限り充実させたいと思います。どうぞお楽しみください。

文／安井 勉、下村隆善、川崎政一郎

DIABLO Ⅱの面白さが実感できる

アイテム収集の勧め

すでに本誌では、「DIABLO Ⅱ」に登場する五つのクラスやそのスキルについて詳しく説明してきた。今回は、これから始まる"COMPLETE GUIDE"の序章として、魅惑的なDIABLO Ⅱの"アイテム"に焦点を当てていく。また、battle.netに参戦する上で役立つ情報やマルチプレイガイドも掲載するので、本作からDIABLOシリーズを始める人にぜひ読んでもらいたい。

コンピューターRPGにおけるアイテムの魅力

物を集めるという行為は、いろいろな理由をつけて正当化される。コンピューターRPGの世界では、アイテムがキャラクターの強さを支えている、というのがもっともな理由である。しかしながら、そうした"アイテム集め"が目的となってしまうことも決して珍しくはない。

例えば、名作「WIZARDRY」を振り返ってみよう。妖刀"村正"(MURAMASA BLADE)を求めて遊び続けるプレイヤーは後を絶たず、果てしなく冒険は繰り返された。いったいあのとき、"ワードナーから魔よけを取り戻す"という物語本来の目的を覚えていた人はどれだけいたのだろうか。

前作「DIABLO」でも、"King's Sword of Haste"や"Obsidian Ring of Zodiac"を求め、数え切れないほどの冒険者が魂を捧げてきた。夜が明けるまでダンジョンへ潜り続け、夜が更けるまでWirt'sのショップに通い、何回ディアブロを倒したかなどということは、だれも覚えていない。

誤解を恐れずに言えば、コンピューターRPG独自の魅力は、昔から戦闘を中心とした"キャラクターの成長"と"アイテム収集"にあった。DIABLOといえばマルチプレイの要素ばかりが注目されるが、その根底には、伝統的なコンピューターRPGの魅力が秘められているのである。そして今、セットアイテムやレアアイテムを手土産にディアブロが帰ってきた。この悪魔の魅力を存分に楽しんでもらいたい。



後述する6種類のアイテムのほかに、クエストアイテムという種類も存在する。クエストだけに役立つアイテムだと予想していたが、Act2の"Horadric Cube"はそれ以外の役割もあるようだ。Cubeの中には、3×4の収納スペースがあり、さらにアイテムを変化させるTransmute(変化)ボタンが用意されている(画面左側)



セットアイテムは3～6のパーツで構成される。この"Sigon's Complete Steel"というセットは、六つのパーツで構成されている。そろえた際のボーナス効果は不明だが、コレクター的価値は非常に高いと言える

DIABLO Ⅱに登場する6種類のアイテム

アイテムの面でも大幅な進化を遂げたDIABLO Ⅱ。前作と比べると、アイテムの種類そのものが三つ追加されており、全部で6種類もある。7月号のおさらいになるが、ひととおり確認しておこう。

アイテムの種類

ノーマル(Normal)	白	ごく普通のアイテムで、消耗品なども含まれる。ノーマルの武器や防具はベースアイテムとも呼ばれる
マジック(Magic)	青	ノーマルの武器や防具などをベースに、特別な効果が加わったアイテムを指す。名称には、効果を示すPREFIX(接頭辞)やSUFIX(接尾辞)が加わる。ランダムに生成されるタイプなので、バリエーションが豊富である
ユニーク(Unique)	金	マジックアイテムとは違ってランダムな要素は少なく、名称と効果が始めから決まっているアイテム(全部で130種類前後)。一般的なRPGに登場する魔法のアイテムを想像してもらえば分かりやすいかもしれない。外観や効果には変わったものが多いのも特徴だ
レア(Rare)※	黄	マジックアイテムの上位版。DIABLO Ⅱで最も注目されるアイテムの種類で、五つ前後の効果がランダムに付加される。マジックアイテムとは違い、名称と効果はまったく関連性がない
セット(Set)※	緑	ユニークアイテムを発展させたタイプ。名称には"Death's"や"Arctic"といったセット名(シリーズ名)が加えられており、すべてのパーツをそろえるとボーナスとして特別な効果が追加される。全部で16前後のセットが存在し、それぞれ3～6のパーツで構成されている
ソケッティッド(Socketed)※	グレー	宝石(Gem)を埋め込むことで、さまざまな効果が追加されるアイテム。どんな宝石を選ぶかで効果が変わるため、プレイヤー自身がカスタマイズできる点が魅力である

注 ※が付くものは、DIABLO Ⅱで新たに追加された種類を指す

用語解説 マジックアイテム

"マジックアイテム"という用語は、一般的にさまざまな特殊効果を持つアイテムの総称として使用される。そのため、勘違いしやすいが、DIABLO Ⅱでは6種類あるアイテムの一つを指すに過ぎない。前作の流儀に従ってプレミアムアイテム(Premium Item)と呼んで区別する人もいる。

Information

開発元　：Blizzard Entertainment社
発売元　：株式会社カプコン
問い合わせ先：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格　：8,800円
発売時期：発売中

アイテムガイド1

消耗品や装備に関する基礎知識

ここでは、消耗品やマジックアイテム、装備の種類など、アイテムに関する基本的な情報について解説していく。特に、前作を知らない人は、マジックアイテムに関する理解を深めてもらいたい。

冒険に欠かせないアイテム 消耗品

体力(ライフ)回復ポーションなどの消耗品は、最も使用頻度の高いベーシックなアイテムである。DIABLO Ⅱでは、ロックされた宝箱が登場したり、毒による攻撃があるなど、システムに新しい要素がいくつも加わっている。これに対応して消耗品の種類も大幅に増えているので、順を追って見ていこう。

システムの進化に伴い種類が増加

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)が販売している消耗品は、"回復用アイテム""攻撃用アイテム""かぎ""巻物"の4種類に大別される。それぞれのアイテムの効果については、表1を参照してもらいたい。

補足になるが、本作ではスタック(同じスロット内にためること)可能な消耗品がいくつかある。特に使用頻度の高い鑑定やタウンポータルの巻物は、本(Tome)にスタックできるようになった。それぞれの本には最大20本の巻物が入るので、こちらを利用すれば、インベントリーが窮屈になることはないだろう。

なお、本作ではマナポーションを購入することはできない。そのため、マナを大量に消費するSorceressなどのクラスは、マナポーションの残量に常に気を配る必要がある。マナポーションが切れてしまった場合は、自然回復を待つか、町へ戻って治癒してくれるNPC(Act1のAkara、Act2のFaraなど)に話し掛けるしかない。マルチプレイを楽しむ際は、プレイヤー同士で調整するといった工夫をしよう。



スタックできる消耗品は、ドラッグアンドドロップで簡単にまとめることができる。巻物(Scroll)と本(Tome)はそれぞれ2種類あるので、タウンポータルは青色、鑑定は赤色と覚えてしまおう



攻撃用のポーションは、投げて使うというユニークなアイテムだ。威力はそれほど強くないので、Act2以降まで通用するかは疑問である。Act1で死体回収に困ったとき(つまり装備がない状態)は、試してみると良いだろう

ライフやマナを回復するポーション

ライフとマナの回復には、前作と同じく3タイプのポーションがあるが、回復量と回復速度については説明が必要だろう。まず、ライフとマナを回復するポーションは、クラスによってその回復量が異なる(表2参照)。クラスの特徴とも言えるが、相対的にBarbarianはマナの回復量が少なく、NecromancerやSorceressはライフの回復量が少ないのだ。

また、前作とは違い、ライフとマナを回復するポーションの効果は瞬時に表れることはない。時間が経過すると共に徐々に回復していくため、早めにポーションを飲むように心掛けよう。なお、Rejuvenation Potionだけは、効果が瞬時に発揮される(表3参照)。従って、ショートカット(ベルト)には必ずRejuvenation Potionも入れておこう。

表3 特殊な回復ポーション

名称	アイコン	効果
Rejuvenation Potion		ライフとマナを瞬時に回復(35%分)
Full Rejuvenation Potion		ライフとマナを瞬時に回復(100%分)

表1 町で売っている消耗品

名称	アイコン	説明	スタック
Minor Healing Potion		体力(ライフ)回復ポーション。Actによって販売されている種類は異なる。詳しくは表2を参照	不可
Stamina Potion		スタミナを回復するポーション。2、3個常備し、走り続けてスタミナが切れたらすぐに飲もう	不可
Antidote Potion		毒消しポーション。Act1ではほとんど使わないが、Act2以降は常備しておきたい	不可
Thawing Potion		Cold系の鈍化(Slow)を直すポーション。持っていて損はないが、必要なときに素早く飲むのは難しい	不可
Strangling Gas Potion		投げて攻撃するためのポーション。これ以外にも種類が豊富にある	可(10個)
Key		かぎ。ロックされた宝箱などを開けるために使う	可(6個)
Scroll of Identify		アイテム鑑定の巻物。NPC(Cain)に鑑定してもらうことで代用可能	不可
Scroll of Town Portal		タウンポータルの巻物。タウンポータルは、前作では魔法としても存在したが、本作ではこの巻物を利用するしかない	不可
Tome of Identify		アイテム鑑定の巻物を束ねる本	可(20個)
Tome of Town Portal		タウンポータルの巻物を束ねる本	可(20個)

表2 回復ポーションの種類とクラス別回復量

	名称	アイコン	Amazon Paladin	Barbarian	Sorceress
ライフ回復	Minor Healing Potion		30	40	20
	Light Healing Potion		60	80	40
	Healing Potion		90	120	60
	Greater Healing Potion		120	160	80
	Super Healing Potion		150	200	100
マナ回復	Minor Mana Potion		30	20	40
	Light Mana Potion		60	40	80
	Mana Potion		90	60	120
	Greater Mana Potion		120	80	160
	Super Mana Potion		150	100	200

特殊効果が加わる マジックアイテム

DIABLOシリーズに登場するマジックアイテムは、ランダム性に富んだ独特の仕組みによって生成される。初めてプレイする人には複雑で分かりにくい面もあるので、ここでそのシステムを押さえておこう。

PREFIXやSUFIXが加わりマジックアイテムとなる

DIABLO IIでは、通常の武器や防具だけでも種類が豊富にある(計100種類以上)。これらのノーマルな武器や防具などをベースに、さまざまな特殊効果が加わったものがマジックアイテムだ。そして、加えられた効果の内容を端的に示すのが、PREFIX(接頭辞)とSUFIX(接尾辞)である(図参照)。

特に注目してほしいのは、PREFIX、SUFIX、ベースアイテムの組み合わせは膨大にあるという点だ(PREFIXとSUFIXで200種類前後)。いくつかの例外や法則はあるものの、マジックアイテムは、上記の三つの要素がランダムに組み合わさって出来上がる。そのため、まったく同じ性能のマジックアイテムはめったにお目にかかれないというほど、無数のバリエーションを生み出す。

さらに、DIABLO IIには、このマジックアイテムの上位版とも言える"レアアイテム"が登場する。マジックアイテムには最大でも二つの効果しか付加されないが、レアアイテムにはなんと五つ前後の効果が加わる。生成システムもマジックアイテムとは異なり、ランダム性はさらに高くなっているのだ。

マジックアイテムの仕組み

マジックアイテム=PREFIX+ベースアイテム+SUFIX

実例

名称：Silver Bardiche of Measure

説明	[Silver] PREFIX	[Bardiche] ベースアイテム	[of Measure] SUFIX
	↓	↓	↓
	アタックレート +61~79	ダメージ1~27の 両手用武器	最小ダメージを +2

注：マジックアイテムには、PREFIXあるいはSUFIXが付かないものもある

マジックアイテムその1



PREFIXだけを持っているマジックアイテム。常にPREFIXとSUFIXの両方がマジックアイテムに加わるとは限らない。また、どのようなPREFIXやSUFIXが加わるかは、部位と密接な関係がある。このGoldというPREFIXは、よろいやかぶとなどの部位には付随しない

マジックアイテムその2



PREFIXとSUFIXが付いたマジックアイテムの一例。次に紹介するレアアイテムと比べると見劣りするが、今作でもPREFIXとSUFIXが豊富に用意されている

レアアイテム



マジックアイテムも決して悪くはないが、DIABLO IIでは、やはりレアアイテムがメインとなる。すでに紹介したマジックアイテムと比べてもらえば、追加される効果の種類が圧倒的に多いことがすぐに分かるだろう

装備欄／キャラクターの外観／装備条件など

ここでは、装備に関する約束事やキャラクターの外観など、アイテムにまつわる細かい知識について紹介しておく。

装備可能なアイテムは最大10種

2000年8月号で解説したスキルと同じように、プレイヤーの創意工夫が如実に表れるのが装備欄である。DIABLO IIには膨大なアイテムが用意されているが、装備できる個所はわずか10しかないのだ(図参照)。前作は七つだったので、三つ増えたことになるものの、"どれを選択するか"という悩ましさは変わらない。さらに詳しいことは後述するので、ここではキャラクターの外観について触れておく。

大勢のプレイヤーが集まるネットワークゲームでは、キャラクターの見た目は気になる部分である。アイテムの性能は大事ではあるが、見た目も格好良くしたい、あるいは個性的なものにしたいと考えるプレイヤーは非常に多い。DIABLO IIでは、装備しているアイテムによってキャラクターの外観が変わる。ただし、反映されるのは図の①~④のアイテムだけである。ユニークアイテムなどを混ぜると微妙に変わる場合もあるので、いろいろ試してみよう。

アイテムの装備条件

武器や防具などのアイテムは、ステータスやキャラクターレベルによって装備できるかどうかが決まる。逆に、クラスによる制限は一切ないため、条件さえクリアすれば何を装備しても構わない。レベルアップ時のボーナスポイントを割り振るときは、この装備条件を含めて検討しよう。

装備条件の基本となるのは、Strengthである。ベースアイテムによってそれぞれ異なるが、装備の性能が良くなるほど高いStrength値を要求されるという仕組みだ。また、武器の多くはDexterityも必要になる。

マジック／レア／セットアイテムの場合は、さらに一定のキャラクターレベルを要求される(ユニークアイテムにはレベル制限がないようだ)。この制限は、"レベルの低いキャラクターに強いアイテムを持たせるのを防ぐ"というニュアンスが強いので、普通にプレイしていればあまり心配は要らない。

装備用スロット

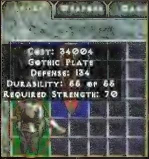


注：両手用武器を持つ場合は、①と②が占領される。また、Barbarianは片手用武器を①と②にそれぞれ持つことができる

各キャラクターの外観比較



違いが分かるように、初期の外観とプレートの外観を並べてみた。シルバーやゴールドなど、色の違いもあるため、バリエーションは相当数に上る



装備条件は、アイテムの情報欄に表示される。このGothic Plateであれば、Strengthの値が70以上なければ装備できないということだ

アイテムガイド2

キャラクターの強さを支える定番の効果

DIABLO Ⅱのアイテムには、マジック／レア／セット／ユニークといった区別があるが、実際に付加されている"効果"を見なければ、その良しあしは判断できない。それでは最初に、キャラクターや戦闘システムの解説を交えながら、スタンダードな効果を紹介していこう。

武器による攻撃力を高める効果

武器による攻撃力をパワーアップするアイテムの効果は豊富にあり、これはAmazon、Barbarian、Paladinにとって非常に重要である。総合的な意味での攻撃力は、ダメージ、命中率、攻撃速度という三つの要素が支えている。以下にそれぞれの要素を解説していくが、全体のバランスが大事であることを忘れないでほしい。

ダメージ

ダメージは、基本的にStrengthの値と武器の種類で算出される(弓の場合はDexterityも関係がある)。これに加え、スキルやアイテムの効果が追加され、最終的な値が決まっていく。ダメージを上昇させるアイテムの効果は、大別すると6タイプある(表1参照)。

定番は、1の"ダメージと命中率を同時に上昇させる"タイプで、前作と同じように、PREFIXではKing'sが最上級のものである。そのほかでは、5の"特殊攻撃によるダメージ追加"も見逃せない。4種類ある魔法属性のいずれかが加わるもので、特に氷系(Cold)は敵を鈍化(Slow)させることができるため、使い勝手が良い。なお、⑥の"Strength上昇"は、武器防具などの装備条件をクリアするためにも役立つ。

Strengthとダメージの関係

Strengthの値を上げればダメージは増える。しかし、どの程度上がるかは、使用する武器の種類(ベースアイテム)に大きく依存している。例えば、初期装備のHand Axeでは、いくらStrengthを上げてもダメージはほとんど変化しないが、Bardicheであれば確実に増えていく。つまり、Strength上昇による恩恵は、強い武器の方が得られやすいということだ。



武器の基本情報は5項目ある。ⓐ=両手用／片手用の区別、ⓑ=ダメージ、ⓒ=耐久度、ⓓ=装備条件、ⓔ=武器の系統、ⓕ=攻撃速度を示す



レアアイテムは、同じ名称であっても効果がまったく違うので、名称ではなく、具体的な効果を見るのが基本だ。また、実際に使用して比較しないと、甲乙つけがたい場合が多い(右のアイテムと比べてほしい)



プレミアムアイテムは、PREFIXやSUFIXの名称で効果の大きさを推測できるため、分かりやすい。このアイテムの場合、PREFIXは申し分ないが、ベースとなる武器の種類とSUFIXに不満が残る

攻撃を支える3要素

ダメージ ＋ 命中率 ＋ 攻撃速度
↓
総合的な攻撃力

表1 ダメージ関連の効果

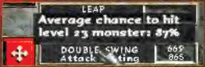
	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
1	ダメージと命中率上昇	Enhanced Damage／+X to Attack Rating	King's、Sharp
2	ダメージ上昇	Enhanced Damage	Merciless、Jagged
3	最小ダメージ値を上昇	+X to Minimum Damage	of Performance、of Worth
④	最大ダメージ値を上昇	+X to Maximum Damage	of Slaughter、of Craftsmanship
⑤	特殊攻撃によるダメージ追加	+X Lightning Damageなど	of Thunder、of Shock
⑥	Strength上昇	+X Strength	of Titan、of Strength

表に関する注意点　1)アイテムの情報欄に示されるデータに具体的な数値が入る個所はXと表記した。2)PREFIX、SUFIXの例が複数挙げられている場合は、効果が大きいものを先に記した(種類の違うものは／で区切った)。3)アイテム関連の表には、ベータテスト時点の情報が含まれているので、製品版では効果や名称などが若干異なる可能性がある

命中率

命中率は、キャラクターレベルとAttack Rating(以下、AR)を基に計算される。ARは攻撃の当たりやすさを示す指標で、スキルやアイテムの効果とDexterityがベースとなっている。あくまで指標に過ぎないので、仕組みについて補足しておく。

命中率とARは単純に比例するわけではない。命中率が80%を超えたあたりからARを相当上げないと、命中率は上がらなくなる。また、キャラクターのレベルアップと共にARを上昇させないと、命中率は下がっていく(表2参照)。従って、高い命中率を維持したいのであれば、ARをアイテムによって増強する必要がある。ただし、全体のバランスを崩してまで命中率を高めるのはあまり得策ではない。



画面のようにキャラクターウインドウのAttack Ratingの項目にマウスカーソルを合わせると、実際の命中率を確認できる。前作では、この値が100%を超えたために混乱したが、本作はキャラクターと同じレベルのモンスターに対する命中率という形で示され、100%を超えることはない

命中率をアップさせるアイテムの効果は3タイプある(表3参照)。3とそのほかを比較する際には、Dexterityが1上がることにARが4上昇し、12上がるとDefenseが1上昇するというルールを思い出してもらいたい。

表2 命中率を維持するために必要なAttack Rating値

[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	104	237
7	120	267
8	136	304
9	152	344
10	171	376

注:計測にはストレステストのBarbarianを使用した

表3 命中率関連の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
1	ダメージと命中率上昇	Enhanced Damage／+X to Attack Rating	King's、Sharp
2	命中率上昇	+X to Attack Rating	Meteoric、Bronze
3	Dexterity上昇	+X Dexterity	of Perfection、of Dexterity

攻撃速度

武器による攻撃速度に関しては、確認しておきたい点が二つある。

まず、DIABLO Ⅱでは、武器の種類によって設定されている攻撃速度が異なっている。Daggerであれば、攻撃速度が非常に速く、Halbardの場合は遅いといった具合だ。従って、アイテムの効果で補強する以前に、使用する武器の種類の選択が肝心である。また、クラスによって攻撃速度は最初から異なる。これはクラスの特性で、AmazonやBarbarianは速く、逆にNecromancerやSorceressは遅い。

攻撃速度を上げると、短時間により多くのダメージを与えることができ、結果的に攻撃を受ける機会も減少する。また、具体的な数値では示されないが、敵を一方的に攻撃するチャンスが増えるという点も非常に重要だ。

攻撃速度を高めるアイテムの効果は、現在のところ1種類のみ確認している(表4参照)。前作ではof HasteというSUFIXが最上級だったが、本作ではof Quicknessがこれに相当するようだ。

表4 攻撃速度関連の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	攻撃速度上昇	Increased Attack Speed	of Quickness、of Readiness

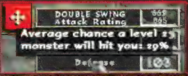
防御力を高める効果

防御力を高めてくれるアイテムは、すべてのクラスにとって有益である。防御力の基礎となるのは回避率や特殊攻撃に対する抵抗力だが、これ以外にもさまざまな効果がある。攻撃力と同じように、全体のバランスに留意しつつ、それぞれを確認していこう。

回避率

回避率はキャラクターレベルとDefense値を基にはじき出される。Defense値が高ければ、敵の攻撃がヒットしにくくなるが、どの程度であるかは実際に回避率を参照しないと分かりにくい。つまり、Defense値はARと同じように、指標に過ぎないということだ(回避率を高めるに従って必要となるDefense値が倍増していく)。

回避率に関連する効果は2タイプあり、前作とあまり大きな違いはない(表5参照)。ただし、Defense値を上昇させる効果は防具全般に付随するため、グローブ、ベルト、ブーツなどにも気を配りたい。



ARと同じように、回避率はキャラクターウインドウで確認できる。モンスターが自分をヒットする確率が示されるので、この画面の場合、回避率は71%となる。なお、走っている最中は、この回避率は適用されず、95%の確率で攻撃が当たってしまうので要注意だ



表5　回避率関連の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	Defense値上昇	Enhanced Defense	Holy、Sturdy
②	Dexterity上昇	+X Dexterity	of Perfection、of Dexterity

ブロック率

Defense値を高めて攻撃を避ける以外にも、盾によって攻撃をブロックすることができる。盾を使うかどうかはプレイヤーの考え方次第だが、回避率とは別種の判定であるという点は押さえておきたい。ブロックと回避で命中判定が2回行われるので、盾があった方がより攻撃を受けにくくなるのだ。

ブロック率は盾の種類によって決まっているため、グレードの高いものを選ぶのが基本となる(またクラスによっても微妙にブロック率は異なる)。いずれにせよ、接近戦の不得意なNecromancerやSorceressの場合は、ブロック率を高める効果で強化しておきたいところだ(表6参照)。



盾の種類は最低でも8種類ある。このGothic ShieldはDefense値、ブロック率共に優秀な部類に属する。8月号の原稿の訂正になるが、Smite(Paladinのスキルで、盾による殴打)の基本ダメージは固定ではなく、盾の種類によって変わる

表6　ブロック率関連の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	ブロック率上昇	Increased Chance of Blocking	of Deflecting、of Blocking

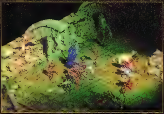
抵抗力

DIABLO IIには、Fire(炎)、Cold(氷)、Lightning(雷)、Poison(毒)といった抵抗力に関する四つの属性が存在する。プレイヤーキャラクターだけでなく、モンスターもこうした属性を持つ特殊な攻撃を仕掛けてくるので、これに対抗するための各種抵抗力が必要となる。

抵抗力は%で示され、デフォルトの最大値は75%である。4種類ともすべて大事だが、特にColdに対する抵抗力は重要だと言える。Cold系の典型的な効果である鈍化(Slow)は、魔法使いにとっては敵の接近を招き、戦士の場合は攻撃速度を遅くするというのが痛いところだ。

また、戦士であれば、Lightningの抵抗力を上げるアイテムを常備しておくとよい。というのも、モンスターの中には、攻撃を受けるたびにLightning系の魔法を放つやっかいなタイプがいるからだ。攻撃すればするほど、こちらもダメージを受けてしまうため、抵抗力が低いと相当苦労するだろう。

抵抗力を高めるアイテムは7タイプあるが、⑤の"全抵抗力上昇"(表7参照)は最も貴重とされる。また、⑥の"Cold系の鈍化時間を半減"は全クラス必須の効果である。なお、Paladinだけは序盤からスキル(Aura)で抵抗力を高めることができるので、ほかのアイテムに比重を置いてもよい。



画面のキャラクターは、毒を受け、さらにCold系の特殊攻撃によって鈍化させられてしまっている。ゲーム序盤では、ほかの要素を重視して構わないが、Act2以降は抵抗力を高めることも大きな課題となる



RingやAmuletは最もスペースを取らないアイテムだ。各抵抗力を上げるRingなどを保管しておけば、装備全体のバランスを調整しやすい

表7　抵抗力関連の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	Fire系の抵抗力上昇	Fire Resist X%	Ruby、Crimson
②	Cold系の抵抗力上昇	Cold Resist　X%	Sapphire、Azure
③	Lightning系の抵抗力上昇	Lightning Resist X%	Amber、Ocher
4	Poison系の抵抗力上昇	Poison Resist X%	Emerald、Beryl
5	全抵抗力上昇	All Resistances X%	Prismatic
6	Cold系の鈍化時間を半減	Half Freeze Duration	of Thawing
7	Poisonの効果時間を減少	Poison Length Reduced by X%	of Remedy

その他の効果

その他の効果はたくさんあるが、定番と言えるものを挙げておく(表8参照)。

DIABLOシリーズでは、敵から攻撃を受けると、短い時間ではあるが、硬直して行動不能になることがしばしばある。プレイヤーは、このような状態を"よろめく"あるいは"のけぞる"と呼ぶ。最悪の場合、硬直している間にさらに攻撃を受け、再び硬直するというパターンに陥り、なすすべもなく死亡する。そのため、よろめく時間を軽減する効果は、目立たないが非常に重要である。

また、攻撃を受けてしまった場合のことを考えると、ダメージを軽減する効果も見逃せない。すでに述べた抵抗力もそうした役割を担っているが、これとは別に直接ダメージ量を減らす効果が2タイプ存在する。また、死なないためには、当然のことながらライフを高めるアイテムも念頭に置きたい。



レアアイテムの一つだが、防御力を高める効果がひととおりそろっているのが分かるだろうか? 中盤以降は、こうしたレアアイテムを中心に多数の効果を積み重ねて、キャラクターをさらに強化していくのだ

表8　その他の効果

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
1	よろめき時間を減少	Fastest Hit Recoveryなど	of Stability、of Balance
2	魔法によるダメージを軽減	Magic Damage Reduced by X	of Warding／Fortified
3	武器によるダメージを軽減	Damage Reduced by X	of Health
4	ライフ上昇	+X to Life	of the Colosuss、of the Jackal

アイテムガイド3

冒険に役立つさまざまな効果

クラスや選択したスキルの違いによって、それぞれのキャラクターが必要とするアイテムは異なる。ここでは、アイテムに付加されるさまざまな効果をジャンルごとに分けて紹介する。p.108、109で解説した基本を押さえつつ、自分に適したものを組み合わせていこう。

ライフやマナの吸収／回復

総合的な戦闘能力を高めるには、ライフやマナに関する効果は欠かせない。

①や②(表1参照)は、ダメージを与えるたびに一定の割合でライフやマナを吸収する。武器を使った場合しか機能しない仕組みなので、基本的に戦士向けの効果だ。前作では吸収率が最大5%で、武器にのみ付随した。そのため、ほとんど役に立たなかったが、本作は違う。吸収率が10%を超えるものが存在し、リングやアミュレットに付加されるケースもあるのだ。複数装備することで、吸収率をさらに高めることができるため、かなりの威力を発揮する。

ちなみに、DIABLO IIでは戦士の場合でもマナを吸収する効果は必要となる。BarbarianのDouble SwingやAmazonのJabなど、序盤からマナを消費する攻撃スキルは多い。攻撃力だけを高めても、肝心のスキルを使うマナがすぐになくなるようでは、満足に戦うことができないのである。

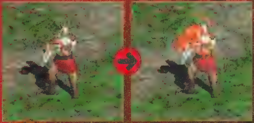
一方、③は武器だけでなく、魔法で攻撃した場合でも機能する点が特徴だ。回復量は非常に少ないのであまり期待できないが、序盤では重宝するだろう。④はPaladinのPrayerと同じ効果である。徐々にライフを回復してくれるので、休憩時や移動時にそのありがたみが分かる。ライフは自然回復しない(マナは自然回復する)という点を考慮しても、この効果は評価されていいだろう。

表1　ライフやマナの吸収／回復

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
1	攻撃が命中するたびにライフを吸収	X% Life Stolen per Hit	of the Locust、of the Leech
2	攻撃が命中するたびにマナを吸収	X% Mana Stolen per Hit	of the Vampire、of the Bat
3	敵を倒すごとにマナを回復	+1 to Mana after Each Kill	Triumphant
4	ライフを自然回復	Replenish Life+X	of Regrowth、of Regeneration
5	ダメージを受けるとマナを回復(ダメージの10%分)	10% Damage Taken Goes to Mana	Vulpine



ポーションが常にあるとは限らないし、本作ではマナポーションを町で購入できない。武器+リングなどに吸収の効果があれば、より安定した戦いができる

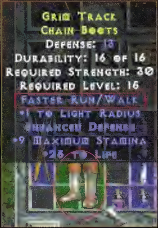


前作では機能しているのか分かりにくかったが、DIABLO IIではグラフィックによる演出があるため、一目で分かる。ライフを吸収すると、赤いせん光が弧を描く(マナを吸収する場合は青)

移動速度アップとスタミナの回復

DIABLO IIではマップが広がったため、あちこちを走り回る機会が非常に多い。そのため、だれもが欲しがるのが、①(表2参照)の"移動速度を速める効果"だ。Fast、Faster、Fastestという3段階が用意されており、Fastestになると移動速度はおよそ30%速くなる。

また、移動速度だけでなく、スタミナにも気を配りたい。②の"スタミナの回復力を高める効果"があれば、休むことなく走り続けることが可能となる。ただし、どちらも通常はブーツにしか付随しない効果なので、マジックアイテムとしては存在しない(両者ともSUFIX)。従って、ユニークアイテムと組み合わせるなどの工夫が必要となるだろう。



Increased Speed(Barbarian)やVigor(Paladin)など、スキルで移動速度を速めることも可能だが、序盤ではアイテムだけが頼りだ。Fast Run/Walkが付加されたブーツは、広く人気がある

表2　移動速度アップとスタミナの回復

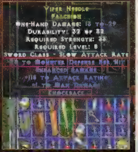
	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	移動速度を速める	Fastest Run/Walkなど	of Speed、of Pacing
②	スタミナの回復力を高める	Heal Stamina Plus 50%	Tireless

特殊攻撃

武器を振った際に発動するユニークな効果にはさまざまな種類があるが、マジックアイテムやレアアイテムに付随する代表的なものを三つ紹介する。

まず、①(表3参照)の"モンスターのDefense値を下げる効果"だが、これは間接的にプレイヤーキャラクター側の命中率を高めてくれる。表示を見る限りでは、攻撃するたびに効果が加算されるようなので、意外に使えそうである。ARを高めつつ、こちらも併用すると、さらに攻撃がヒットしやすくなるはずだ。

敵を逃走させたり、ノックバックする(敵を後ろへ吹き飛ばす)効果は使いづらいが、戦術的にはとても面白い。どちらも敵を一方的に攻撃できるという点で優れており、基本的に手ごわい敵と戦う際に役立つ。一撃のダメージが大きい武器やスキルを使う場合、あるいは敵に接近されたくないNecromancer／Sorceressであれば、試してみる価値はある。ただし、雑魚に対してはとどめを刺しにくくするだけで、逆効果となるので要注意だ。連続攻撃を行うスキルとの相性も悪い。



ちょっと変わった効果がそろったレアアイテム。使い手を選びそうな一品だが、レアアイテムはこうした組み合わせの妙が面白い

表3　特殊攻撃

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
1	Defense値を下げる	−X to Monster Defense per Hit	of Bashing、of Puncturing
②	敵が逃げ出す	Hit Causes Monster to Flee	Howling
③	ノックバック	Knockback	of the Bear

Tips　ノックバックの効果をうまく利用する

前作と同じように、Shiftキーを押しながら攻撃ボタンを押すと、その場で武器を振ることができる。プレイヤーの間では"シフト斬り"と呼ばれており、戦闘の基本操作の一つとなっている。

ノックバック効果を使う場合は、このシフト斬りと組み合わせることが大事である。敵が接近してきたら移動せずに武器を振り、ノックバックで敵を追い払うように戦えば、攻撃を受ける機会が大幅に減少するのだ。

スキルレベルを上昇させる

"特定のスキルのレベルを上げる効果"が存在することは、すでに8月号で紹介した。新たに判明したのは、"習得した全スキルのレベルを上げる効果"である。ぜひとも手に入れたいところだが、マジックアイテムやレアアイテムとして出現するケースについては不明な点が多い。

ともあれ、p.114で紹介するユニークアイテムを含めると、DIABLO IIではアイテムによってスキルレベルをかなり補うことができそうである。スキルポイントを使って上げられるのはレベル20までだが、アイテムを併用した場合は30まで上がる。スキルレベル30の効果をいつかは体験してみたいと思うのは、筆者だけではないだろう。



すべてのスキルのレベルを上げるアイテムの一例だが、マジックアイテムではやはり物足りない。Amazon、Barbarian、Paladinの場合は、武器としての性能が肝心なので、レアアイテムに期待するしかなさそうだ

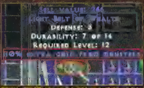
モンスターから得られる財宝を増やす

通常より多くの財宝が得られる効果は、すべての冒険者の興味を誘うに違いない。①(表4参照)の"マジックアイテムを得る確率を上げる効果"と、②の"得られるゴールドの量を増やす効果"があるが、お勧めは②の方だ。

クローズドベータのときに、①について実験したことがある。発見率+100%の状態と±0%の状態で同じ冒険を5回ずつ行うという内容だったが、結果に大きな差は見られなかった。従って、体感できるほどの働きを期待するには、相当発見率を高める必要がありそうだ。また、"Magic Item"と表示されているので、これが表記どおりだとすると、ユニーク/レア/セットアイテムとは無関係ということになる。

もう一つの②は、"確率"ではなく"量"が増えるので、恩恵が目に見える形で表れる。装備の修理代は決して安くはないし、Gambleに手を出すとお金はいくらあっても足りない。積極的に利用する価値はじゅうぶんにあると言えよう。

なお、この二つの効果は、モンスターにとどめを刺した場合のみ機能する。とどめを刺せるように互いに気を遣うのは大変なので、主にシングルプレイのときに使うといいだろう。





勝手に"欲張りセット"と呼んでいるが、こうしたアイテムを集めておくと重宝する。お金に困ったときはこれを装備し、Championというタイプのモンスターを倒そう(お金をたくさん持っている場合が多い)

表4 モンスターから得られる財宝を増やす

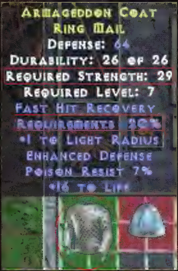
	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	モンスターからマジックアイテムを得る確率が上昇	X% Better Chance of Getting Magic Item	of Fortune/Fortuitous
②	モンスターから得られるゴールドを増加	X% Extra Gold from Monsters	of Wealth、of Greed

その他(Necromancer、Sorceress向け)

これまで解説した効果の多くが戦士向けだったので、NecromancerやSorceressに有効なアイテムの効果についても触れておこう。

一般的に、NecromancerやSorceressは武器に頼らず、魔法やペットをメインに戦うので、マナを増やすことが基本的な課題となる。その際、アイテムの効果だけでなく、ステータスにも注意してもらいたい。Energyが1につき、マナは1増える。重要なのは、Energyの値が高いと、相対的にマナの自然回復速度も速くなるという点だ。従って、仮にマナを増やすアイテムがそろっていたとしても、レベルアップ時のボーナスポイントはEnergyを優先したい。

そこで問題が発生するのだが、NecromancerやSorceressは初期Strengthが非常に低い。良い防具を着用するには、重点的にStrengthを高める必要性があるのだ。こうしたジレンマに直面したら、②(表5参照)の"装備条件を軽減してくれる効果"を利用しよう。なお、攻撃力を高めるには、③の"詠唱速度を速める効果"があることもお忘れなく。



例えばRing Mailの場合、装備するのにStrengthは36必要となる。Requirements -20%が付加されたRing Mailであれば、必要なStrengthは29で済む

表5 その他(NecromancerやSorceressに役立つ効果)

	効果の内容	ゲーム内の表示	PREFIX、SUFIXの一例
①	マナを増加	+X to Mana	Wyrm's/of Wizardry
②	装備条件を軽減	Requirements -X%	of Simplicity、of Ease
③	詠唱速度を速める	Fast Cast Rate	of the Magus、of the Apprentice

Tips 直接攻撃用の武器の射程

DIABLO IIでは、敵をターゲットしてマウスの左ボタンを押したままにすると、自動的に攻撃を繰り返してくれる。間合いも自動で調整されるため、さほど意識する必要はないが、直接攻撃を行う武器はそれぞれ異なる射程を持っている(4段階前後)。

射程が長いのは、Pole Arm/Spear系で、逆に短いのはDagger/Mace/Axe系である。Sword系は、両手用のものだけ射程が長い。残念ながら、片手用の武器は総じて射程が短く、どれを選んでもほとんど同じだ(Javelin系[片手用]は射程が長いが、消耗品なのでマジックアイテムやレアアイテムは存在しない)。ちなみに、BarbarianはTwo-Handed Swordなどの両手用武器の一部を片手で扱うことができるので、若干選択の余地がある。



武器のリーチの違いは、戦士系クラスをプレイしていると徐々に気付くようになる。画面はTwo-Hand Swordなら届くが、Hand Axeなどでは届かない間合いだ。シフト斬りを使うときに注意してほしい

アイテムガイド4

ユニーク／セット／ソケッティッドアイテムの効果

ここでは、アイテムガイドのまとめとして、変わった効果が期待できるユニーク／セット／ソケッティッドアイテムについて紹介しよう。また、アイテムの入手方法についても解説しているので、冒険に役立ててほしい。

ユニークアイテム

DIABLO IIには、130にも及ぶユニークアイテムが登場する。実用性の面では疑問符の付くものが多いが、変わった効果が付随する場合もある。ここでは、その一部を画像と共に紹介する。マジック／レアアイテムには付加されない効果なので、注目してもらいたい。

Coif of Gloly Helm



面白い効果をいくつか持つが、その中でも"Hit Blinds Target"に注目してほしい。攻撃してきたモンスターの視界を狭める効果で、この効果が行き渡るとモンスターは移動できず、隣接した敵のみを攻撃するようになる。具体的なイメージはつかみにくいかもしれないが、実戦で非常に役立つ特殊効果である。

Lenym's Cord Sash



マナの回復力を高めるアイテムとして有名だ。SorceressやNecromancerはもちろんのこと、マナコストの高いスキルを使用するキャラクターにはお勧めである。ただし、このユニークアイテムはベースが"Sash"なので、ポーションを入れるベルトとしての機能は低い。

Swordback Hold Spiked Shield



"Open Wounds"という特殊な効果を持っている。これは"傷口を開く"という意味で、この効果が及ぶとモンスターは一定時間ダメージを受け続ける。血を噴き出す様子がグラフィックで表示されるため、周囲はすぐに血の海と化す。

Tarnhelm Skull Cap



"+1 to All Skill Levels"と記されているように、すべてのクラスで効果が得られる。ユニークアイテムには、このようにクラスに依存しない形で、全スキルレベルを上昇させるアイテムがいくつも存在する。うまく見つかれば、アイテムによって、スキルレベルを合計で4～5ぐらい高めることができそうだ。

セットアイテム

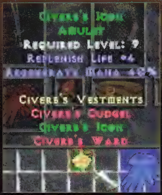
セットアイテムは、コレクターアイテムと呼ばれるように、実際に使うには物足りないものが多い。従って、基本的にはパーツの中から優れたものだけをチョイスすることになる。セットボーナスなどが判明すればあらためて報告する予定だが、今回は単体で使えるセットアイテムの一部を紹介する。

Iratha's Collar Amulet



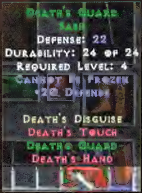
性能が良くてスペースを取らないセットアイテムはキープしておきたい。アミュレットやリングの類であれば、持ち運ぶことが苦にならないので、状況に合わせて装備を変えることができる。

Civerb's Icon Amulet



ライフとマナを回復するため、汎用性の高いセットアイテムである。おそらくゲーム中盤ぐらいまではメインで使えるはずだ。"Replenish Life+6"の効果を持つ"Angelic Halo"というセットアイテムも定番である。

Death's Guard Sash



Duelをする人には欠かせないDeath Guard。"Cannot be Frozen"と表示されているように、Cold系の凍結(Freeze)を完ぺきに防いでくれる。実験した限りでは、Cold系の鈍化(Slow)もすべて防いだ。

ソケッティッドアイテム

ソケッティッドアイテム(Socketed Item)とは、宝石(Gem)を埋め込むことで、さまざまな追加効果が得られるアイテムのことである。宝石の組み合わせによって、プレイヤーの好みを反映できるのが特徴だ。ここでは、ソケッティッドアイテムのシステムについて解説しよう。

宝石の組み合わせ方はプレイヤー次第

ソケッティッドアイテムは、大別すると武器、盾、兜の3タイプがある。逆に言えば、鎧やブーツ、ベルト、グローブなどのソケッティッドアイテムは存在しないということだ。ソケットの数は、アイテムの種類によって決まっている。Daggerであればソケットは1個、Two-Handed Swordはソケットが3個という具合だ。ちなみに、原稿執筆時点で確認した最大ソケット数は3個である。

一方の宝石は全部で7種類あり、品質は5段階に分かれている。種類と品質でそれぞれ効果は異なるので、まず埋め込む部位(装備エリア)との対応を確認しておこう(表1参照)。

表を見ると分かるとおり、宝石は埋め込む部位によって効果が変わる。ソケット数が3個ある場合は、三つまで自由に宝石を組み合わせることができる(取り外しは不可)。そのため、プレイヤーの考え方次第で、さまざまなバリエーションが生み出せるのだ。



ヘルメットに宝石を埋め込んだ状態。なお、最初に埋め込まれた宝石によって外観の色が決まる

ソケッティッドアイテムの実用度をチェック

実際にソケッティッドアイテムがどれだけ有効であるかは、だれもが気になっているに違いない。結論を言ってしまうと、ソケッティッドアイテムの大半は序盤から中盤にかけて役に立つ。中盤以降は、宝石の品質と組み合わせをよく吟味しないと、レアアイテムなどに劣る可能性が高い。

参考までに、データとして宝石の品質の違い(表2)と、Chipped Gemの場合の実際の効果についてまとめておいた(表3)。品質がPerfectの場合の効果は、Chippedのおよそ2、3倍である。気になる組み合わせについては、掲載した画像をチェックしてほしい。

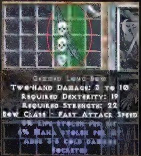
Act1しかプレイできなかったクローズドベータテストでは、Perfect Gemが異様に流行したが、製品ではもう少し落ち着くのではないだろうか。なお、宝石の品質を高める方法は、p.117で解説している。



Perfect Diamond×3と盾は、すべての抵抗力を高める優れた組み合わせである。ソケッティッドアイテムとしてはベストチョイスかもしれない



Perfect Skull×2と兜の組み合わせ。マナの消費が多いキャラクターには最適なアイテムの一つと言える。終盤まで重宝しそうだ



Perfect Skull×2+Perfect Sapphireが組み合わさった武器。これは宝石を武器に埋め込む場合の定番パターンである。なお、2種類以上の効果は戦闘時のグラフィックでは確認しにくいが、すべてきちんと機能している

表1 宝石の種類と埋め込む部位に対応する効果

種類	武器(Weapon)	盾(Shield)	兜(Helm)
Topaz	雷による追加ダメージ Adds Lightning Damage to Attack	雷に対する抵抗力上昇 Adds Resistance to Lightning	マジックアイテムを見つける確率を高める Adds to Chance to Find Magic Items
Diamond	アンデッドに対し、ダメージ上昇 Adds to Damage Vs. Undead	すべての抵抗力を上昇 Adds to All Resistances	ARを上昇 Adds to Attack Rating
Emerald	毒による追加ダメージ Adds Poison Damage to Attack	毒に対する抵抗力上昇 Adds Resistance to Poison	DEXを上昇 Adds to Dexterity
Sapphire	氷による追加ダメージ Adds Cold Damage to Attack	氷に対する抵抗力上昇 Adds Resistance to Cold	最大マナ値を上昇 Adds to Maximum Mana
Skull	マナとライフの吸収 Adds Mana and Life Steal to Attack	攻撃した者へダメージを与える Adds Attacker Takes Damage	マナとライフの回復 Adds Mana and Life Regeneration
Amethyst	ARを上昇 Adds to Attack Rate	盾のDefense値を上昇 Adds to Shield's Defense Rating	STRを上昇 Adds to Strength
Ruby	炎による追加ダメージ Adds Fire Damage to Attack	炎に対する抵抗力を上昇 Adds Resistance to Fire	最大ライフ値を上昇 Adds to Maximum Life

注:効果については、日本語による説明とゲームに登場する原文を併記した

表2 宝石の品質の違い

ランク	名称
1	Chipped
2	Flawed
3	—
4	Flawless
5	Perfect

表3 Chipped Gemの効果一覧

種類	武器(Weapon)	盾(Shield)	兜(Helm)
Topaz	Adds 1-6 Lightning Damage	Lightning Resist 10-12%	6-9% Better Chance of Getting Magic Item
Diamond	125-129% Damage to Undead	All Resistances 5-6%	+10 Attack Rating
Emerald	+4Poison Damage Over 3 Seconds	Poison Resist 10-12%	+3 to Dexterity
Sapphire	Adds 1-3 Cold Damage	Cold Resist 10-12%	+6-8 to Mana
Skull	2% Life Stolen per Hit 1% Mana Stolen per Hit	Attacker Takes Damage of 2	Replenish Life +2 Regenerate Mana8%
Amethyst	+15-19 Attack Rating	+5-6 Defense	+3 to Strength
Ruby	Adds 2-4 Fire Damage	Fire Resist 10-12%	+6-8 to Life

Tips アイテムの入手方法

DIABLO IIでアイテムを手に入れるには、以下の三つの方法がある。

①冒険中に拾う(モンスターや宝箱から)
②町でNPCから購入する(ノーマル/マジックアイテムおよびGamble)
③プレイヤー同士でトレードする

冒険中に拾う場合、雑魚モンスターや宝箱の類は重要である。DIABLOシリーズの特徴だが、アイテムはモンスターや宝箱などからランダムに得られる。ボス的存在のユニークモンスターは、必ずアイテムを落とすが、マジックアイテムの場合が多い。レア/セット/ユニークアイテムが欲しいのであれば、雑魚モンスターもまめに倒し、宝箱を必ずチェックしていこう。

町でNPCから購入する場合は、Gambleに要注目である。通常のNPCから購入できるアイテムは、ノーマル/マジック/ソケッティッドアイテムの3種類に限られている。しかし、Gambleであれば、セット/レア/ユニークアイテムを得られる可能性があるのだ。

DIABLO IIでは、お金を大量にためることが可能となったが、実際のところ使い道は多くない。また、キャラクターが死亡するとペナルティーとして一定の割合のお金を失う(高レベルになると、収納箱からも差し引かれてしまう)。そのため、余っているお金は、Gambleに注ぎ込んでしまおう。

プレイヤー同士のトレードは、あくまで"ゲーム内の話"であればお勧めできる。本作ではトレードウィンドウが実装されているので、交渉も気軽にできるだろう。ただし、現実世界と同じように、言葉を巧みに使った詐欺にはくれぐれも注意してもらいたい。



Gambleで購入する際、欲しいアイテムのベースタイプが分かっている場合はグラフィックで判別し、それと同じ種類のアイテムを買おう。例えば、画面のLeather Gloveは、The Hand of Broc Leather Gloves(ユニークアイテム)やDeath's Hand(セットアイテム)になる可能性がある

Act1の全クエスト攻略とShrineガイド

DIABLO Ⅱは四つの章(Act)で構成されている。各Actには六つのクエストがあり(Act4のみ三つ)、それらをすべて達成することによって、次のActへ進めるようになっているのだ。今回は、Act1に登場するクエストと、冒険の過程で必ず利用するShrine(祭壇)について解説しよう。

Act1のクエスト解説

DIABLO Ⅱのストーリー

「かつてディアブロと戦ったRogueの組織"Sisters of the Sightless"は、悪魔の7領主の一人"Andariel"に攻め込まれてしまった。捕らわれの身となったRogueたちは、邪悪な儀式によってAndarielの手下となり、悪の勢力は増していく。そして、捕らわれることなく、幸運にもわずかに生き残ったRogueたちはRogue Encampmentに移り、反撃の機会をうかがっている……」。

Act1では、Rogue Encampmentを救うためにAndarielを倒すことが目的となる。復活したディアブロを倒すには東方へ行かねばならず、その道はAndarielによってふさがれているのだ。



クエストの攻略ポイント

DIABLO Ⅱの導入部分の役割を果たすAct1の難易度は、それほど高くはない。前作を経験していない人や、英語が苦手な人でも、いずれ攻略することはできるだろう。従って、今回は各クエストの詳細なストーリーには触れず、ポイントを挙げるにとどめておく(表参照)。

クエストの流れを説明する個所で登場する地名については、"Act1のマップの相関図"を見てほしい。Act1のルートは基本的に一本道だ。クエストなどに関連した分岐がいくつかあるが、分岐した道の行き先もほとんどが1エリアに限られているので、迷うことはないだろう。Waypointに関しては、前半には少なくとも2エリアに一カ所はあり、後半になっても3エリアに一カ所は存在する。



クエスト"Cairn Stones"で赴くTristramは、前作の舞台となった町だ。以前お世話になった店はすべて焼き払わ[illegible]支配されてしまった。いったいこの町に何が起こったのか? 詳しいことはぜひ自分の[illegible]



"Forgotten Tower"と"Tools of the Trade"に関連するエリアは、広さの割にはユニークモンスターの出現率がかなり高い。短時間で多くのマジックアイテムを獲得できる

Act1のマップの相関図



Act1のクエスト一覧

	クエスト名	依頼主	目的	報酬	クエストの流れ
1	Den of Evil	Akara	Den of Evilの敵を壊滅させる	スキルポイントが1増加	Rogue Encampmet(依頼を受ける)→Den of Evil(敵を壊滅させる)
2	Burial Grounds	Kashya	Blood Ravenを倒す	Rogueの雇い兵が得られる	Rogue Encampment(依頼を受ける)→Burial Grounds(Blood Ravenを倒す)
3	Cairn Stones	Kashya	Cainを救出する	アイテムを無料で鑑定してくれるようになり、AkaraがMagic Ringをくれる	Rogue Encampment(依頼を受ける)→Dark Wood(巻物を拾う)→Rogue Encampment(巻物をAkaraに渡す)→Stony Field(石碑からgateを出す)→Tristram(Cainを救出する)
4	Forgotten Tower	Moldy Tome(本に記述)	Countessを倒す	Countessが持っているマジックアイテムがもらえる	Stony Field(本を読む)→Tower Cellar Lv5(Countessを倒す)
5	Tools of the Trade	Charsi	Horadric Maulを持ち帰る	ノーマルアイテムの武器/鎧を1個だけ、レアアイテムに鍛えてくれる	Rogue Encampment(依頼を受ける)→Barracks(Smithを倒してHoradric Maulを拾う)→Rogue Encampment(CharsiにHoradric Maulを渡す)
6	Sisters to the Slaughter	Cain	Andarielを倒す	Act2へ進めるようになる	Rogue Encampment(依頼を受ける)→Catacombs Level 4(Andarielを倒す)

冒険に役立つShrineガイド

Shrineは全部で19種類

触ったり飲んだりすることによって、さまざまな効果が得られるShrine(祭壇)やWell(井戸)は、前作と同様に本作にも登場する(表参照)。多くのShrineは一度だけしか利用できないが、一部のShrineやWellは使用後に一定時間がたては再び使えるようになる。

前作には、永久に能力値が下がってしまうといった、取り返しのつかないデメリットを与えるShrineもあったが、本作ではそこまで悪質なものはない。また、ほかのプレイヤーに悪影響を与えることもないので、安心してよい。ただし、マルチプレイではプレイヤー間で暗黙の了解があるので、むやみに触っていいというわけではない。Shrineの種類によっては、パーティーにおける役割との相性があるのだ。例えば、Combat Shrineの場合は前衛、Mana Shrineの場合は後衛が使用した方が良いだろう。

ShrineとWellの種類

	名称	効果
Shrine	Armor Shrine	一定時間防御力アップ
	Combat Shrine	一定時間攻撃力アップ
	Experience Shrine※	一定時間経験値取得量アップ
	Exploding Shrine	爆発した後、Explosion Potionが出る
	Fire Shrine	火炎が四方に飛び散って、敵と自分にダメージを与える
	Gem Shrine	宝石を落とす。すでに持っている場合は一ランクアップグレードして地面に落ちる
	Health Shrine※	ライフが完全に回復する
	Mana Shrine	マナが完全に回復する
	Mana Recharge Shrine※	マナの回復速度が早くなる
	Monster Shrine	近くにいるモンスター一匹をユニークモンスターに変える
	Poison Shrine	周囲に毒をまき散らした後、Choking Gas Potionが複数個出現する
	Portal Shrine	往復しても消えない、町へのTown Portalが出現する
	Refilling Shrine※	ライフとマナが完全に回復する
	Resist Cold Shrine	一定時間Resist Coldが75%になる
	Resist Fire Shrine	一定時間Resist Fireが75%になる
	Resist Lightning Shrine	一定時間Resist Lightningが75%になる
	Resist Poison Shrine	一定時間Resist Poisonが75%になる
	Skill Shrine※	一定時間すべてのスキルレベルが2上がる
	Stamina Shrine※	一定時間スタミナが減らなくなる
Well	Well※	ライフとマナを回復する。2回使用可能

注:出現率が高いものには※を付けた



Shrineの効果は名前から容易に想像できるものがほとんどで、戸惑うことはないだろう。Shrineを見つけるたびに、リストで効果を確認していた前作とは違うのだ



Experience Shrineに触れると、一定時間経験値の取得量がアップする。あらかじめ、敵を周りに集めておいてから触ったり、ダンジョンに入る直前に触ると効果的だ

Gem Shrineを使用する際の注意点

Gem Shrineについて補足しておこう。Gem Shrineは、インベントリー内の宝石を一つだけランダムでアップグレードしてくれる。従って、宝石を複数持っているときに、ある特定の宝石をアップグレードしたい場合は、一時的にそのほかの宝石を保管箱に置いたり、地面に落として除外する必要がある。アップグレードした宝石は地面に落ちるので、パブリックゲームなどで見知らぬ人とプレイするときは、宝石を取られないように注意しよう。



最も使える祭壇はGem Shrineだ。ソケッティッドアイテムに埋め込むと強力な武具になる宝石は、品質が5段階に分かれており、最高位であるPerfect Gemを得るにはかなりの努力を必要とする。前作にあったHidden Shrineに代わり、多くの冒険者がこの祭壇を探し求めるだろう

Tips DIABLO IIのDuelシステム

Duelとは、プレイヤーが合意の上で行う決闘のことである。DIABLOシリーズでは、協力して冒険を進めるだけでなく、プレイヤー同士で戦うこともできる。本作の場合、一つのゲームに最大8人まで参加できるため、4対4のチーム戦や、8人によるバトルロイヤルが楽しめるようになった。

また、選択できるクラスが増えたことと、スキルシステムが採用されたことも、Duelでは見逃せないポイントだろう。特にスキルは、PvPで機能しなかったり、その効果が調整されているケースが多い。そのため、Duelで勝つには、PvPに適したスキルを選択し、鍛え上げていく必要がある。言い換えれば、Duel専用のキャラクターを作るという楽しみ方もあるのだ。



チームでDuelをしているときの様子(筆者は審判となり、3対3で行われている)。チームごとにパーティーを組めば、味方の攻撃が当たることはないし、互いのライフを確認できて便利だ

DIABLOシリーズ初心者のための

battle.net参戦術教えます

DIABLO IIのマルチプレイを楽しむには、Blizzard Entertainment社が運営しているbattle.netを利用するのが得策である。ここでは、マルチプレイで使用できる2種類のキャラクターや、快適にプレイできるサーバーを見つける方法について解説する。この記事を参考にして、battle.netへ参戦するための足掛かりとしてほしい。



battle.netで使用できる2種類のキャラクター

サーバーにデータが保存される Realmキャラクター

Realmキャラクター（クローズドキャラクター）とは、battle.netのRealm（レルム）と呼ばれるサーバーにデータが保存されるキャラクターのことである。[illegible]において最も大きな問題だったのは、キャラクターのデータ（不正改造）が横行し、問題となっていたことだ。その対策として、キャラクターなどのデータをサーバー側で保存し、常にデータに異常がないかを監視してチートを防ぐシステムが構築されている。従って、前作に比べて安全性は高いと言えるだろう。また、一度死んだら二度と復活ができない"ハードコアキャラクター"は、Realmでしか作ることができない。

パソコンにデータが保存される オープンキャラクター

オープンキャラクターとは、クライアント（自分のパソコン）にデータが保存されるキャラクターのことである。Realmキャラクターで遊ぶ場合は、インターネットを経由し、常にRealmに接続してプレイしなければならない。一方、オープンキャラクターでは、シングルプレイは勿論、LANおよびTCP/IP接続での対戦もできる。また、前作と同様にbattle.netでの対戦が可能な上、シングルプレイで育てたキャラクターをbattle.netに持ち込んでプレイできるという利点である。DIABLO IIを購入する人の中には、何らかの理由でインターネットに接続していない人や、最初のうちはゲームに慣れるまでシングルプレイを続け、それから気心の知れた仲間とだけ遊びたいという人がいるかもしれない。オープンキャラクターは、このようなプレイヤーに適している。ただし、前述したデータの管理に関しては、Realmキャラクターに比べて不安が残る。なお、Realmキャラクターとオープンキャラクターは一緒にプレイすることはできない。

DIABLO IIの深夜発売イベント

長い間ゲーマーが待ち焦がれていたDIABLO II（日本語マニュアル付き）は、7月1日に発売された。東京の秋葉原にあるソフマップ秋葉原1号店、T-ZONE本店、Laoxザ・コンピュータGAME館の3店舗では、深夜0時と同時に販売が開始され、DIABLO IIをいち早くプレイしたいユーザーたち約1000人（3店舗の合計数）が行列を作った。Windowsなど、OSの深夜販売はこれまでに何度か行われたが、パソコンゲームソフトの深夜販売は今回が初めて。DIABLO IIがいかにユーザーの期待を集めたタイトルであるかがうかがえる。全世界での初期出荷数150万本という数字も、パソコンゲームとしては異例中の異例ということを物語っている。



この日のために、各店舗共にTシャツやフィギュアといった特典が用意されていた。T-ZONE本店では、6月30日の夜8時から人が並び始め、発売1時間前には150人以上の長蛇の列ができていた

Blizzard Entertainment社が運営するRealm

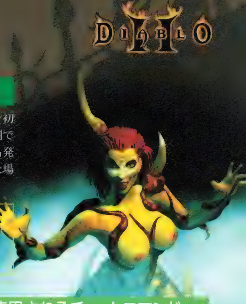
Realmとは、DIABLO II専用サーバーのことで、製品発売時には四つのRealmが設置されている。「ULTIMA ONLINE」や「EVERQUEST」のサーバーと同様に、各Realmは完全に独立しているので、異なるRealmのキャラクター同士では一緒にゲームをプレイすることができない。また、一度作られたキャラクターは、ほかのRealmに移動することはできないので、注意が必要だ。



"/who"など、特定の人物を指定するChatコマンドは、キャラクター名ではなくアカウント名を入力する。従って、アカウント名はシンプルな方が良いだろう（アカウント名はキャラクターに関係なく固定である）。なお、Chat画面下に表示されるキャラクターを右クリックすると、プロフィール欄が開く。ホームページのPRなど、使い方次第でいろいろと工夫できるだろう



キャラクター作成時に、どのRealmでプレイするかを選択する。一つのRealmに、同じキャラクター名が複数存在することはできないので、好みの名称を付けたい場合は早い者勝ちとなる。取りあえず、最初に名前を確保しておいた方がいいかもしれない



快適にプレイできるRealmの見極め方は？

Realmを選択するときの基準はいくつかあるが、中でも特に重要なのが回線の質である。回線の質を調べる手段としては、Pingというコマンドがある。この値の数値が小さい方が、速い回線でデータを送受信することができる。Realmのアドレスを知っていれば、プレイヤー自身がPing値を計測できるので、自分がプレイする環境はどのRealmと相性が良いのか、事前に調べておくといいだろう。

Ping値を計測するには、スタートメニューからプログラム→「MS-DOSプロンプト」を起動してコマンドを打ち込む方法がある。しかし、この方法はパソコン初心者には少々難しいので、手軽にPing値を計測できるフリーソフトを一つ紹介しておこう。なお、製品発売当初から運営される4つのRealmのアドレスと場所は以下のとおりになっている。

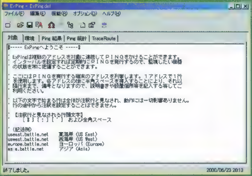
useast.battle.net：アメリカ東海岸（US East）
uswest.battle.net：アメリカ西海岸（US West）
europe.battle.net：ヨーロッパ（Europe）
asia.battle.net：アジア（Asia）

Ping値を計測できるツール
ExPingの使用方法と計測結果

ExPingを起動すると、画面1のようなウインドウが表示される。このようにPing値を計測したい対象のアドレスを入力してから"Ping実行"を選択するだけで、自動的に計測を始める。繰り返し回数や実行間隔などの細かい設定も可能である。

筆者の環境での計測結果はこのようになった（画面2）。使用するプロバイダーによって回線経路は異なるが、国内からの場合はUS WestとAsiaへのPing値が一般的に良好なようだ。物理的な距離では最も近いAsia（韓国に設置）のPing値がいちばん優れているとは限らないという点に注目してほしい。

画面1



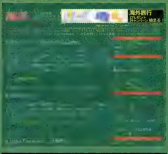
画面2


対象 | 環境 | Ping 結果 | Ping 統計 | TraceRoute

対象	実施回数	失敗回数	失敗率	最短時間	最大時間	平均時間	備考
useast.battle.net	10回	0回	0%	217ms	222ms	219ms	東海岸（US East）
uswest.battle.net	10回	0回	0%	161ms	172ms	164ms	西海岸（US West）
europe.battle.net	10回	0回	0%	314ms	376ms	328ms	ヨーロッパ（Europe）
asia.battle.net	10回	0回	0%	257ms	267ms	261ms	アジア（Asia）

ダウンロード先のURL：http://www.sppd.co.jp/suzuki/

接続が良好なRealmを考察しているホームページ



URL：
http://www.mwc.ne.jp/kettya/

"蹴茶"というホームページには、ネットワークゲームやハードウェアに関するさまざまな情報が掲載されている。その中でも、DIABLO IIのプレイヤーが注目したいのは、どのRealmへの接続が良好であるかが分かるデータページだ。このページには、さまざまなプロバイダーを使用している多くのプレイヤーがPing値を計測し、その結果が集計されている。プロバイダーとの相性や、ほかのプレイヤーの動向を知りたい人は参考にするといいだろう。

battle.netで使用されるチャットコマンド

チャットで使用できるコマンドは、ほかのbattle.net対応タイトルと基本的に違いはないが、念のためにコマンドの一覧を掲載する。コマンドの種類が多いため、使用頻度別に区別してまとめてあるので、DIABLOシリーズ初心者は、必要なコマンドから覚えていくといいだろう。

battle.netで使用されるチャットコマンド一覧

使用頻度が高いコマンド

コマンド	説明	ボタン表示
/whisper <アカウント名> <発言> (/w、/msg、/m)	指定した人のみにメッセージを送る。ゲーム中でも可能	○
/me <発言> (/emote)	メッセージが青文字で表示される。感情表現などに使用される	○
/whois <アカウント名> (/where、/whereis)	指定した人のアカウント名、アカウント番号、入室しているチャンネルを表示する	—
/who <チャンネル名>	指定したチャンネルにいるプレイヤーの一覧を表示する	—
/away <理由>	しばらくキーボードの前から離れる旨を伝える。もう一度"/away"を入力すると解除	—
/d2notify	チャンネルに入／退出したときにメッセージを表示させる。もう一度"/d2notify"と入力すると解除	—

注：○印はチャット画面にボタンが表示されることを示す。

たまに使用するコマンド

コマンド	説明	ボタン表示
/squelch <アカウント名> (/ignore)	指定した人からのメッセージを受け付けなくなる	○
/unsquelch <アカウント名> (/unignore)	/squelch状態の人を解除する	○
/channel <チャンネル名> (/join)	チャンネルを移動する	○
/dnd	"忙しいので話しかけないで"という旨を伝える(Do not Disturbの意)。もう一度"/dnd"を入力すると解除	—
/rejoin (/resign)	その時点で入室しているチャンネルに入り直す。回線状態をリフレッシュさせる	—
/whoami	自分のアカウント名、アカウント番号、入室しているチャンネルを表示する	—
/time	時刻を表示する	—
/users	Realmに接続している人数と、Realm上のゲーム／チャンネル数を表示する	—
/stats <アカウント名> <プログラムID>	指定した人の対戦履歴を表示させる。ID=STAR:STARCRAFT、STARX:BROODWARW2BNE:WARCRAFT2 BATTLE.NET EDITION	—
/help /?	ヘルプを表示させる	—

プライベートチャンネルでオペレーターのみが使用できるコマンド

コマンド	説明	ボタン表示
/kick <アカウント名>	指定した人をチャンネルから追い出す（復帰可）	—
/ban <アカウント名>	指定した人をチャンネルから追い出す（復帰不可）	—
/unban <アカウント名>	ban状態の人を元に戻す	—
/designate <アカウント名>	オペレーター権限をほかの人に譲渡する	—

マニュアルには記されていない

Benny流マルチプレイガイド

DIABLO Ⅱをプレイするに当たって、マルチプレイならではの常識／非常識やテクニックというものが存在する。これはDIABLO Ⅱに限られたことではなく、どんなネットワークゲームでも、プレイヤー同士が快適に遊ぶためにマナーや慣例などが発生していくのである。このページでは、それらの解説を中心に、マルチプレイに関する注意点を紹介しよう。



友達と一緒にプレイするためのポイント

DIABLO Ⅱを友達と一緒にプレイするために、[illegible]めておかなければならないことがある。[illegible]Realmキャラクターは同じRealmに所属していないと一緒にプレイできない上、さらにRealm間を移動することもできないからである。従って、友達同士でプレイするRealmを事前に確認しておく必要があるのだ。

筆者が日本語マニュアル付きのパッケージをインストールしたところ、Asia Realmしか選択できない設定になっており、一見すると日本人同士では問題がないように思える。しかし、インターネットを介してマルチプレイを行う上、当然のことながら友達は日本人とは限らない。また、Pingなどの通信状況の良しあしでRealmを選択した場合、Asia Realmが常にベストというわけではないのだ。

Asia Realm以外のRealmを選択するにはレジストリ（Windows95／98の環境設定情報）を書き換える必要があり、通常の方法では不可能である。レジストリの書き換えは、ソフトウェアの動作などに致命的な影響を及ぼす場合もあるので、なるべくならツールを使用するか、各Realmに対応したレジストリファイルを利用することをお勧めする。レジストリはゲームプログラム起動時に読み込まれるため、設定変更を有効にするためには、ゲームを再起動しなければならないことを付記しておく。

さて、オープンキャラクターの場合はどうだろうか。オープンキャラクターのデータはRealmに保存されるのではなく、ローカルのハードディスクに保存される。Realmに依存することがないように思われるかもしれないが、Open Battle.netでゲームを作成した場合、両者のレジストリの設定が一致していないと、ゲームに接続することができない。つまり、Realmキャラクターが Asia Realmの設定になっていた場合、同じAsia Realmの設定のプレイヤー同士でなければ、オープンキャラクターと言えども一緒にプレイすることができないのだ。

ずいぶんとややこしいが、マルチプレイを自由自在に楽しむためには、DIABLO Ⅱの全プレイヤーにとってRealm選択ツールは必携ということだ。ただし、オープンキャラクターの場合は、いったんOpen Battle.netでゲームを作成した後、ホストプレイヤーのIPアドレスを入力してゲームに入ることもできる。その場合は、レジストリの設定に関係なく、オープンキャラクターによるマルチプレイが可能だ。

アイテムなどの資源はみんなのものである

DIABLO Ⅱのマルチプレイにおいて、アイテムの分配は避けて通れない問題だ。これはモンスターから得られるアイテムばかりではなく、NPCから購入できるポーション類についても言える。

ゲームを始めたばかりのころは、アイテムと所持金が不足しがちで、どんなアイテムでも金になるなら拾って



一緒にパーティーを組んでいるプレイヤーに関しては、パーティーメニューで居場所やレベルなどが表示される。Waypointで行き先を間違えたときなどに活用しよう。また、仲間がレベルアップしたことを確認できたら、「おめでとう」と一声掛けよう



チャットメッセージの履歴を表示させる機能を使ったときの画面だ。相手のアカウント名を知っている場合は、ゲームに参加していない人でもbattle.netに接続していれば、メッセージを送ることができる



これはbattle.net公式のRealm選択ツールの画面である。このツールは、まだ正式に配布されてはいないようだ。http://www.battle.net/forums/support/の"I cannot connect to the Realm I want to play on!"のトピックからダウンロードできる

おきたいところだろう。シングルプレイであれば問題ないが、マルチプレイで"拾ったもの勝ち"のルールを適用されてしまうと、いわゆる前衛クラス（BarbarianやPaladin）はアイテムを拾いやすいが、その他のクラスからはおそらく不満が出る。特にマジックアイテムやユニークアイテムなどの価値が高いものは、相談して所有権を決めるといった配慮が欲しい。これは、ポーション類についても同様である。

また、NPCから購入できるポーション類は数に制限がある。余裕をもってモンスターを倒せるくらいのレベルがあれば、ポーションの不足が問題になることはないが、強敵を相手にするときには、6個のポーションもあっという間に使ってしまう。そして、1人のプレイヤーが買い占めてしまうと、ほかのプレイヤーはポーションの補給ができないことになる。マルチプレイでは、NPCの商品リストが共有されているのだ。

NPCが販売するポーションは、プレイヤー全員が町から離れない限り補充されることはない。つまり、全員がじゅうぶんなポーション補給を受けるために、何度も町に出入りしなければならない。これは同じゲームでプレイしている人数が増えてくると、なんらかの相談が必要になる部分である。時々、町へ補給に出掛けた際に買えるだけのポーションを購入して地面にばら撒いておくなど、うまく全員にじゅうぶんなポーションが行き渡るように工夫しよう。

このほかに、クエストやShrineに関しても、プレイヤー全員で共有しているものという認識を持とう。特に何の説明もせずにクエストをどんどん進めるということは、シングルプレイでやってほしい。マルチプレイでのゲーム世界は、1人のプレイヤーのためだけにあるわけではないのだから。



DIABLO Ⅱでは、地面に置いたアイテムは短時間で消えてしまう。そこで、補充に不安があるマナポーションは、信頼できるプレイヤーに一度預け、別キャラクターでゲームに入り直して再び受け取り、保管しておくといったことを行う。画面のように持てるだけマナポーションをためておけば、しばらくは安心?!



Town Portalのスクロールの無駄遣いに思えるかもしれないが、接続が切れたり、ゲームが停止してしまったときのことも考えると、Town Portalはできるだけ複数出しておくと良いだろう

健全なロールプレイが ゲーム世界を救う

"ロールプレイ"という言葉は、プレイヤーのエゴを通すための免罪符ではない。DIABLO Ⅱの世界に生きるキャラクターになりきって、それを演じるというロールプレイは魅力的だが、なかなかそれが難しい。プレイヤー個々が世界観にこだわり、それぞれを矛盾させないようにプレイするためには、事前の話し合いが必要だろう。

PK(Player Killing)するのもロールプレイ、アイテムを独占するのもロールプレイ、ゲームには参加するが冒険はしないのもロールプレイ、単独で突撃して死ぬのもロールプレイ、アイテムトレードで詐欺を働くのもロールプレイ……。このようなプレイヤーばかりが集まった場合、DIABLO Ⅱのゲーム世界は救われるのだろうか？ マルチプレイでゲームを楽しもうというのであれば、最低でもプレイヤー間の役割に対する認知は必要である。ゲームに対する世界観が異なっていては、ロールプレイはできないのである。

3年前の初代「DIABLO」のとき、マルチプレイに誘ったプレイヤーから「おれ、PKだけどいいのか」と聞かれたことがあった。無論、納得ずくでプレイするのであれば可である。こちらとしても"プレイヤーは彼がPKだと知っていながら、キャラクターは無防備のまま"という役割を演じるのである。PKといえば、単なる自分勝手で迷惑な存在だと思っていたところに、これは新鮮に思えた。逆に、ゲームを不正に改造したり、バグを使ったプレイヤーから「犯罪者のロールプレイだ」と言われたときは、心寒くなったものである。

これまでの説明は、ロールプレイを熟知している読者には釈迦に説法、自由に楽しみたいプレイヤーにはやや窮屈に感じるかもしれない。すべてのネットワークゲームプレイヤーは、自分の貴重な時間を割いて、多少なりとも接続のための料金を支払うことでゲームを楽しもうとしている。それぞれのプレイヤーが不快な思いをすることなく、できれば"これぞロールプレイ"というところまでゲームを堪能してもらいたい。そのためには、ほんの少しだけ他人のことを心掛けることが必要なのである。

battle.net、BBS、IRCチャットやICQなど、プレイヤー同士のコミュニケーション方法はいくらでもある。事前に"どんなゲームプレイがしたいのか"などを話し合っておき、ゲーム中は自分以外のほかのプレイヤーも楽しんでいるかどうか気を配ろう。



次号予告

アイテムデータ一挙公開

次号の特集では、ベースアイテムをはじめ、さまざまなアイテムに関する詳細なデータを掲載する予定である。

今回の記事作成にご[illegible]ただいた[illegible]氏に心から[illegible]いたします

3Dシューティング 定点観測

DEATHMATCH

8人8様のクラス制が魅力の QUAKE Ⅲ ARENA用MOD WEAPONS FACTORY ARENA

3Dシューティングのマルチプレイといえばデスマッチが基本だが、1999年以降はチーム戦が絶大な人気を集めている。特に、「TEAM FORTRESS」に代表される、クラス制を採用したMODが面白く、サーバーの数やプレイヤー数が日々増大している。今回紹介する「WEAPONS FACTORY ARENA」も同系のMODで、8種類のキャラクターの個性を生かした魅力あるチーム戦が楽しめる。 文／Ume_N、編集部



19種の武器と11種の特殊技能を生かして仲間との連携プレイが楽しめる

「WEAPONS FACTORY ARENA」(以下、WFA)はクラス制を採用したCapture the Flag(以下、CTF)専用のMODで、「TEAM FORTRESS」をベースにしたMOD「Q3F」に似ている。WFAは、QUAKE Ⅱ用に開発されたMOD「WEAPONS FACTORY」をベースに、新たに「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)用に作られており、19種類の武器、6種類のGrenade、11種類のSpecial Abilitiesが用意されている。プレイヤーは、8種類のクラスの中から一つを選び、各クラスが持っている個性を発揮して、チーム戦を行うことになる。

WFAの魅力は、各クラスが持つ武器やSpecial Abilitiesを生かした協力プレイにあり、プレイヤーにはデスマッチとは異なる戦術が求められる。強力な武器を使って最前線に立つMarineとCyborg、自陣防衛に専念するEngineerとGunner、旗を取って逃げるReconとスパイ活動を行うAssasinなど、8種類のクラスがそれぞれ自分の役割を全うすることで、チームを勝利に導くことができる。

システムの特徴として、クラスごとに使用するキーが多く、最初はプレイ中に戸惑うことだろう。ある程度操作に慣れてきたら、WFAの公式サイトにあるキーバインド用のテンプレートを使って、CFGファイル(キーコンフィグ用ファイル)を作成するのがいいだろう。

また、“Radio”と呼ばれる独自のチャット機能によって、音声によるコミュニケーションが可能になっている点も注目される。「UNREAL TOURNAMENT」で採用されているシステムと同様に、メニュー上に用意されている既存のメッセージを選択するだけで、仲間に音声付きのメッセージが送れるため、チーム戦が盛り上がることだろう。

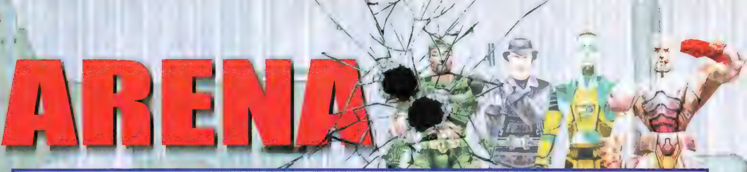
なお、今回の記事作成にはWFAのVer.0.21を使用したが、今後のバージョンアップによって、NurseとMercenaryの二つのクラスが追加される見込みだ。2000年8月号で紹介した「FIREARMS」と同様に、WFAについてもPlay Online編集部でサーバーを稼働させる予定なので、詳しくは編集部のホームページをチェックしてほしい。

MODのダウンロード先

WEAPONS FACTORY ARENA
http://www.captured.com/weaponsfactory/quake3/

WEAPONS FACTORY ARENA Ver.0.21で使用できるクラス

		Recon	Engineer	Marine	Cyborg	Arsonist	Gunner	Sniper	Assasin
Weapons	Gauntlet	○	○	○	○	○	○	○	○
	Machine Gun	－	－	－	－	－	－	－	－
	Shotgun	○	○	○	○	○	○	○	○
	Super Shotgun	－	○	－	－	－	－	－	－
	Grenade Launcher	－	－	－	○	－	－	－	－
	Rocket Launcher	－	－	○	－	－	－	－	－
	Rail Gun	－	－	－	－	－	－	○	－
	Lightning Gun	－	－	－	○	－	－	－	－
	Pistol	○	－	－	－	－	－	－	○
	Uzi	○	－	－	－	－	－	－	○
	HyperBlaster	－	－	○	－	－	－	－	－
	Sentry Killer	－	－	－	○	－	－	－	－
	Flamethrower	－	－	－	－	○	－	－	－
	Napalm Launcher	－	－	－	－	○	－	－	－
	Freeze Gun	－	－	－	－	○	－	－	－
	Chaingun	－	－	－	－	－	○	－	－
	MegaChaingun	－	－	－	－	－	○	－	－
	Sniper Rifle	－	－	－	－	－	－	○	－
	Knife	－	－	－	－	－	－	－	○
Grenades	Hand Grenade	○	○	○	○	○	○	○	○
	Goodyear Grenades	○	－	－	－	－	－	－	－
	Flash Grenades	○	－	－	－	－	－	－	－
	Magnotron Grenade	－	○	－	－	－	－	－	－
	Proximity Grenade	－	－	○	－	－	－	－	－
	Turret Grenade	－	－	○	－	－	－	－	－
Special Abilities	Grapple	○	○	○	－	－	－	○	－
	Decoy	○	○	○	○	○	○	○	○
	Fly	○	－	－	－	－	－	－	－
	Sentry	－	○	－	－	－	－	－	－
	Ammo Depot	－	○	－	－	－	－	－	－
	Alarm	－	○	－	－	－	○	－	－
	Kamikaze	－	－	－	○	－	－	－	－
	Plasmabomb	－	－	－	○	－	－	－	－
	Laser Defence	－	－	－	－	－	○	－	－
	Cloak	－	－	－	－	－	－	－	○
	Disguise	－	－	－	－	－	－	－	○



Weapons



Flamethrower

射程が短く、ダメージはそれほど大きくないが、炎による追加ダメージを与えることができる。見た目は派手だが、接近戦にしか使えない



Freeze Gun

敵の動きを一定時間停止させることができる、攻撃支援のための武器。CyborgやSniperに当てれば、簡単にとどめを刺せる



MegaChaingun

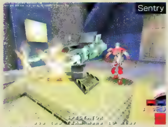
連射速度が速いため強力な武器となるが、攻撃中は移動ができないという欠点がある。Alt Fireキーを使用すると、さらに連射速度が増す



Sniper Rifle

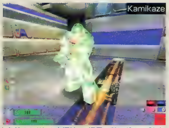
武器自体にスコープ機能が無いが、Zoomキーを使えば狙撃しやすくなる。銃に詳しい方なら一目で分かるが、武器のデザインはBarret M82A1を採用している

Special Abilities



Sentry

自動砲台は、EngineerのAmmoを使って3段階のレベルアップが可能。LV3になるとバルカン砲とロケット砲の二つで敵を攻撃する



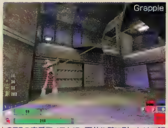
Kamikaze

名前のとおりの自爆技で、爆風で敵にダメージを与える。カウントダウン中は体が緑色に光るため、敵が使用しているのを見掛けたら近寄らないように



Laser Defence

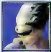
レーザー感知式の爆弾で、ブルーのレーザーに触れると爆発する。うまく設置すれば、自陣の防衛に役立つだろう



Grapple

CTFの定番アイテムで、天井や壁に引っかけて張り付くことが可能。旗を取って逃げる際にも大変役立つ

クラスの特徴



Recon

使用できる武器が非力なので戦闘では活躍できないが、移動速度が速く、空を飛ぶことができるため、旗を取って自陣に逃げ込む役に最適。単独で行動するより、戦闘向きのクラスと一緒に移動するのがいいだろう



Engineer

使用できる武器が全クラス中で最も少ないが、自動砲台を設置するSpecial AbilitiesのSentryがチームにとって心強い。弾薬の補給を可能にするAmmo DepotとSentryの二つを駆使すれば、チーム全体の戦闘力が倍増する



Marine

使用できるSpecial Abilitiesは少ないが、強力な武器や特殊なGrenadeを装備しているので、敵との戦闘で活躍する。Rocket LauncherのAlt Fire(予備攻撃)で誘導ロケットが発射可能だが、命中率は低い



Cyborg

チームでの役割はMarineに似ているが、Special AbilitiesのPlasmabombとKamikazeを使った肉弾戦が効果的で、どちらも強力な破壊力を持つ。Sentry Killerはその名のとおり、敵が設置したSentryを破壊するための武器



Arsonist

名前に使われている"Arson"とは放火を指しており、このクラスだけが使えるFlamethrowerとNapalm Launcherがメインの武器となる。敵の動きを数秒間止めてしまうFreeze Gunも用意されており、チームメートの後方支援を担う



Gunner

連射速度が速いChaingunを使って、自陣防衛や味方の支援を行う。射撃中は移動することができないので、Sniperからの狙い撃ちに注意したい。Special AbilitiesのLaser Defenceを狭い通路に設置すれば、効果的なトラップとなる



Sniper

その名のとおり、Sniper Rifleを使って、自陣を防衛している敵を遠距離から攻撃可能。Sniper Rifleを持つと移動速度が遅くなるが、Grappleで移動すれば問題ない。天井に張り付いて敵を狙撃するのも面白い



Assasin

スパイ行為に役立つ、CloakとDisguiseの二つのSpecial Abilitiesが使える。Cloakは自分の姿を完全に消すことができ、Disguiseは相手チームの任意のクラスに変装できる。ただし、敵に攻撃を仕掛けると姿が元に戻ってしまう

新しいMODと武器が楽しめるQUAKE Ⅲのミッションパック

QUAKE Ⅲが発売されて半年以上が経過したということもあって、すでにいくつかのMODがリリースされているが、開発元のid Software社が自ら作ったミッションパック「QUAKE Ⅲ TEAM ARENA」が2000年8月に発売されることが決まった。内容は、チーム戦専用MODの追加、BOTのAIの強化、新しい武器やスキンの追加などで、グラフィックの強化も行われている。

新たに追加される、CTFをベースにしたHarvesterというMODは、複数のチームが参加して戦う。ただし、集めるのは単なる旗ではなく、プレイヤーが敵を倒した際に現れる頭蓋骨で、この頭蓋骨をたくさん集めるのがゲームの目的となる。なお、同ミッションパックをプレイするためには、QUAKE Ⅲ本体が必要だ。

Information

発売元	株式会社P&A
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	4,800円
発売時期	2000年8月



キャラクターのひざの関節を見ると分かるが、モデリングがQUAKE Ⅲよりなめらかになっており、ポリゴンの角が取れている

国内にCOUNTER-STRIKE専用サーバーが登場

パソコンゲームやパソコン周辺機器の販売を行っているOVERTOP(秋葉原)が、2000年6月より「HALF-LIFE」用MOD「COUNTER-STRIKE」のサーバーを稼働させている。COUNTER-STRIKEについては、2000年8月号でも紹介したが、世界最大規模のプレイヤー人口を誇る人気MODであるため、HALF-LIFEを持っているユーザーは同サーバーで腕を磨くといいだろう。サーバーの稼働状況については、下記のOVERTOPのホームページで確認してほしい。

Information

問い合わせ先:http://www.messe-sanoh.co.jp/overtop

フライトシミュレーター定点観測

VIRTUAL FLIGHT

「F／A-18E スーパーホーネット」や「FLANKER 2.0」など、艦載機が登場するフライトシミュレーターは多い。空母からの発着艦は、陸上の滑走路に離着陸するのよりも難しく、チャレンジしがいのあるものとなっている。今回は、艦載機を扱ったフライトシミュレーターをプレイするときに役立つ情報と、Flight Simulator 2000を使った世界一周旅行の香港・ヒマラヤ編を紹介する。

文／Warren大尉(p.124)、Fuji教官(p.125)

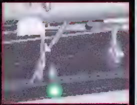
海軍最強のユニット“空母”
狭い甲板を有効利用するための工夫

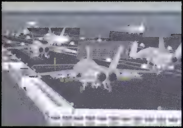
航空機の運用方法は多種多様であり、陸上の滑走路を使って離着陸するものだけがすべてではない。ヘリコプターのように離着陸に場所を取らないVTOL(垂直離着陸)機や、水上に降りられる飛行艇など、実にさまざまである。その中でも、最も特殊なのが、空母を拠点として活動する“艦載機”だ。

正規空母と呼ばれる大型の航空母艦は、アメリカ、フランス、ロシアの3国しか保有していない。ただし大型といっても、全長わずか330m(ニミッツ級)である。長さが3,500mの関西国際空港の滑走路と比較すれば、空母がいかに短いのかが容易に想像できる。とはいえ、90機もの艦載機を搭載し、パイロットからコックまで、実に5,000人以上もの乗員を運ぶ大型の航空母艦は、海軍最強のユニットと言えるだろう。

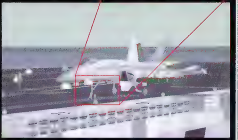
100mで機体を220km/h近くまで加速
カタパルトを使った空母からの発艦

空母の甲板のうち発艦に使える距離は、わずか100m弱でしかない。このような短い距離で、30トン近い重量の機体を、最低発艦速度である220km/h近くまで加速させなくてはならないのだ。そのため空母には、“カタパルト”と呼ばれる強力な射出装置が備わっている。「U.S. NAVY FIGHTERS」に代表される艦載機を扱っているフライトシミュレーター(以下、FS)は、発艦時にカタパルトに乗った状態でゲームがスタートするものが多い。しかしリアルなFS(F/A-18E スーパーホーネットなど)では、機体をカタパルトの射出装置の所まで動かさなくてはならない。射出装置に機体がセットされると、オフィサーのGoサインを合図に、猛烈な加速Gと共に機体は空へと放り出される。発艦直後は失速寸前の状態なので、速度が出るまでは急激な操作をしてはならない。もう一つの注意事項としては、発艦前に翼後端のフラップを下げておき、揚力を稼ぐことである。軽装備のときは問題無いが、爆弾を搭載していて機体が重いときなどは、フラップを下げていないと発艦に失敗する恐れがある。





夜明け前、敵陣目指して一斉にカタパルト発艦を開始するF/A-18E。1分間に8機近くもの攻撃機を発艦させる様は、圧巻としか言いようがない(画像はF/A-18E スーパーホーネット)



前脚からバーが伸び、甲板とつながっている。このままレールの上を引っ張られて、250km/hまで2秒で加速する。艦載機は短い距離で発着艦しなくてはならないので、陸上機には無いさまざまな工夫がなされている

フレネルレンズ式着艦誘導装置の見方

フレネルレンズ式着艦誘導装置(FLOLS)は、中央の縦に並んだ五つのライトの見え方によって、着艦時に自機の進入角度が適切かどうかを判断するための装置である。左右にある緑のライトの列より中央のライトが上(下)であれば、自機の高度が適切なコースより高(低)過ぎるということを示している。緑のライトの列の中央に黄色いライトが見えれば、適正な着艦ラインに乗っていることを示している。高度の修正にしか使えないが、心強い装置であることは確かだ。



コントロールされた墜落
空母への着艦は難易度が高い

艦載機が空母に着艦するためには、250km/h以上の速度からたった100mで停止しなくてはならない。250km/hといっても、これはあくまで水平速度であり、降下速度も加えると、機体の合成速度は300km/hを軽く超えている。

これだけの速度をどうやって殺しているのかというと、空母の甲板上にワイヤーを張り、そこへ艦載機のフックを引っかけることで、ワイヤーの張力を利用して一気に減速させているのだ。一歩間違えばパイロットが圧死しかねないほどの衝撃がかかるというのだから、相当なものである。その衝撃をFSで味わうことはできないが、“コントロールされた墜落”とまで称される着艦の難しさは、FSでも存分に体験することができる。速度や高度、角度を適切にコントロールしつつ、甲板上のほんのわずかなスペースに設置されているワイヤーを、機体後部のフックでつかむという操作は非常に難しい。

具体的な操作としては、フラップとランディングギア(車輪)、そしてフックを忘れずに降ろし、着艦指示装置に従って失速ぎりぎりの速度で、機首を上げた状態で甲板に向かって降下。そして、甲板に接触する寸前で、スロットルを全開にする。着艦に失敗したとき、残された約150mのスペースで、再び空へと舞い上がるためだ。エンジンがスロットル操作に反応するまでに、1秒ほどかかることを忘れてはならない。水平速度を可能な限り抑えること、降下率に気を付けること、そしてなにより、落ち着いてアプローチすることが成功の秘けつだ。



着艦時はHUDの右端にある昇降計をうまく使ってほしい。中央の基準線よりも丸で囲った矢印が下であればあるほど、機体は急激に降下していることを示している(画像はFLANKER 2.0)

CONTROL

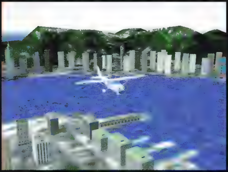
予算ゼロで楽しめる世界旅行　～香港からヒマラヤへ～
Flight Simulator 2000で夢のフライトプランを立てる

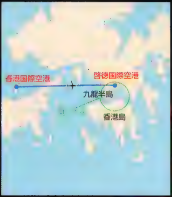
▶▶▶ Vol.2 香港市街を観光

日付	2000年7月24日
出発時間	11:00AM
使用空港	香港国際空港 "Hong Kong Intl"
機体	Cessna Skylane 182S (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	54ガロン (60%の燃料)

まずは前回の到着地点である香港周辺の観光名所をご案内しよう。香港国際空港の滑走路7Rを使用する。離陸したら高度2500フィートまで機体を上昇させつつ、針路は東(方位090)へ向けよう。九龍半島と、ごつごつした山を持つ香港島が5分ほどで見えてくる。建物が林立しているので、近くまで行けばすぐに分かるはずだ。

九龍半島の海岸には大きな空港が見える。これは旧"啓徳国際空港"だ。この空港は着陸コースが山に遮ぎられているため、滑走路に対してまっすぐに降りていくことができない。そのため、滑走路寸前で旋回しながらコースをとる"香港カーブ"で有名な空港であった。ちなみに、香港国際空港が使われるようになった現在は閉鎖されている。

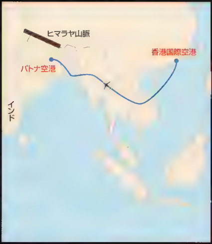

向かって手前が九龍、奥が香港島。夜になれば、これ以上に美しい景色が楽しめそうだ



▶▶▶ Vol.3 ヒマラヤ山脈観光のためインドへ移動

日付	2000年7月24日
出発時間	3:00PM
出発空港	香港国際空港 "Hong Kong Intl"
到着空港	パトナ空港 "Patna"
機体	Boeing 777 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	36160ガロン (80%の燃料)

ヒマラヤ山脈を訪れるため、香港国際空港からインドのパトナ空港まで移動する。使用する航空機は航続距離が長いBoeing 777-300。午後3時に香港国際空港を離陸して、パトナ空港に到着したのは午後6時35分だった。パトナ空港の滑走路は短めである。そのため大型機で乗り入れる場合は、タッチダウンポイントをやや手前にし、スラストリバーサー(逆噴射)のレベルも強めにセットしておこう。

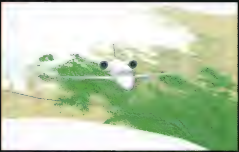


▶▶▶ Vol.4 [illegible]エベレストに[illegible]

日付	2000年7月25日
出発時間	1:00PM
使用空港	パトナ空港 "Patna"
機体	Learjet 45 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	[illegible]

パトナ空港から北へ向かえばヒマラヤ山脈だ。しかし、ヒマラヤ山脈は日本列島が入ってしまうほど長く、その中からエベレストをピンポイントで見つけるのには少々苦労する。そこで、手持ちの世界地図を参考に、エベレストのある方向を割り出してみた。パトナ空港から離陸して、だいたい方位035に針路をとればエベレストに到着できそうである。パトナ空港のVOR周波数を無線航法パネルに入力、針路を方位035に設定してオートパイロットで飛行した。

20分も飛行すると緑の丘陵地帯に入る。さらに10分ほど飛び続けると、山頂が雪で覆われた山々を目にすることができる。これがヒマラヤ山脈だ。機体を上昇させながら付近を捜索すると、2万フィート級の高さの山々が連なる中で、頭一つ高い山を見つけることができた。間違いなくこれがエベレストだろう。


ヒマラヤ山脈は低いところでも1万フィート近くの高さがある。こんな光景が東西に1,000km近く続くのだから圧巻だ


飛行高度約2万フィートでエベレストのわきを通過。普通は地上の障害物を意識しない高度だけに、エベレストの大きさと迫力がよく分かる

次回予告

次号は、中東からヨーロッパ方面の見どころを紹介する。

Console Online

Dreamcast

DCの定番タイトルとなっている“つくろう!”シリーズの最新作を紹介する。今度は、競馬を題材にした育成シミュレーションである。

ダビつく～ダービー馬をつくろう!～

発売元:セガ・エンタープライゼス　http://www.sega.co.jp
発売時期:2000年7月27日　価格:6,800円

お勧め度 ★★★★



セガのオリジナルジャンルである、育成と経営を題材とした“つくろう!”シリーズ。中でも、「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!」「プロ野球チームをつくろう!」は安定した売り上げを誇る人気作だ。そして、今回、競馬を題材にした競馬育成シミュレーション「ダビつく～ダービー馬をつくろう!～」(以下、ダビつく)が登場する。ダビつく最大の特徴が、ネットワーク上で開催されるレースに自分が育成した馬を参加させられる点である。ネットワーク上では、毎日レースが開催される予定で、全国のダビつくユーザーと、愛馬の出来を競い合えるのだ。

セガの担当者によると、「ゲームのメインとなる馬の育成部分は、競馬理論をとことん研究して制作しており、本物の馬の育成を忠実に再現している」とのこと。また、プレイ中にヘルプ機能を開くことができるため、競馬に詳しくない人もじゅうぶん楽しめるようになっている。

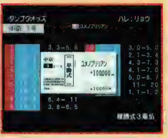
POINT!





ダビつくユーザーは、ネットワーク上で毎日開催されるレースに参加することができる。育成した馬を参加させて、ほかのユーザーと競うことができるのだ。また、種馬のダウンロードサービスなども予定されている





ダビつくは、馬を育成する以外に馬券を購入して賭を行うモードも用意されている。実際の競馬場で表示されるオッズ画面とまったく同じ画面が表示されるため、本物の競馬を楽しんでいる気分になる

コミュニケーション重視となるセガのネットワークゲーム

実験的な意味合いの大きい作品と言われている、Dreamcast用のオンラインゲーム「チューチューロケット!」。このゲームは、「ソニック ザ・ヘッジホッグ」を制作した中裕司氏率いるソニックチームの作品である。ネットワーク専用ゲームとして開発された同ゲームは、参加者が増えれば増えるほど白熱する、コミュニケーション重視の内容だ。ロビーで作成できるチャットルームは、ルーム自体に独自の名前を付けられるようになっており、同じ趣味の仲間を集めることが簡単にできる点もポイントである。ゲーム性が優れていることは大前提であるが、コミュニケーションに重点を置いている点は、評価に値する。

そして、現在、中裕司氏は、マルチプレイ対応タイトル「PHANTASY STAR ONLINE」を制作中である。同ゲームは、ロビーサーバーで共通の目的を持った仲間を探しだし、4人でパーティーを組んで冒険を楽しむオンラインRPGだ。高いアクション性とコミュニケーション性を備えた協力プレイ重視のゲームとなることは間違いない。同ゲームは、2000年中の発売を予定している。





チューチューロケット!(左)は、ユーザー同士のコミュニケーションを重視するゲームシステムである。PHANTASY STAR ONLINE(右)も同様にプレイヤー同士の協力が重要となるだろう

セガのネットワークゲームのラインアップがますます充実してきた。今回は、育成した馬をネットワーク上のレースに参加させることができる「ダビつく～ダービー馬を作ろう」を紹介。一方、ネットワークの環境を着実に整えつつあるソニーが、PS2用のLANカードを内蔵したHDDユニットを発表したので詳細をお伝えする。　文／シュンドウ



PlayStation2

PS2用のHDDユニットが2000年冬に発売される。LANカードを内蔵しており、ネットワークゲームがプレイできる環境がいよいよ整うのだ。

PlayStation2専用大容量HDDユニット

発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント　http://www.playstation.com
発売時期：2000年冬　価格：未定



ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下、SCE）は、将来、CATVやDSLなどの高速のネットワーク環境が普及することを見据えて、「PlayStation2専用大容量HDDユニット」（以下、HDDユニット）を発売する。この外付けのHDDユニットは、PS2のPCカードインターフェースを利用して接続できるようになっており、LANカードを内蔵している。業界では、CATVを利用したゲームサービスを同時に始めるのでは？ とのうわさも流れているが、まだ大まかなスペックさえも公開されていない。

しかし、HDDユニットの発表会では、利用方法として、ゲームデータの一部を記録させ、DVD-ROMへのアクセス数を減らしてロード時間を短縮させることも可能との話が出ており、ゲームのサポートを前提としたデバイスであることは確かである。当然、ネットワークゲームに必須な、ゲームの更新データの保存などにも使われることは間違いないだろう。

HDDユニットの発売は2000年冬を予定している。そのため2000年秋あたりに、PS2専用のマルチプレイ対応ゲームのラインアップが公開される可能性は高い。期待して待とう。



2000年5月に開催されたE3では、PS2をiLINK端子で接続して4人対戦を実現した、UTのマルチプレイのデモが行われた

ネットワーク対応となる可能性が高い海外のPlayStation2用ゲーム

海外で発表されたPS2のゲームタイトルの中には、PC版でマルチプレイをサポートしているものがある。そのため、PS2版でもマルチプレイをサポートする可能性は高い。右表に、マルチプレイモードが搭載される可能性の高いゲームを掲載する。

名称	発売元	ジャンル
BLACK&WHITE	エレクトロニック・アーツ	リアルタイム戦略シミュレーション
WORLD SPORTS CARS	Empire Interactive社	レーシング
THE WORLD IS NOT ENOUGH	エレクトロニック・アーツ	3Dシューティング

※上記のPS2用ゲームは、アメリカで発表されたもので、日本での発売は未定です。



PlayStation

発売されたばかりのPSoneは、携帯電話を接続してゲームデータをダウンロードできる仕様となっている。

PSone

発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント　http://www.playstation.com
発売時期：発売中　価格：1万5000円

SCEから、PlayStationをポータブル化したPSoneが登場した。スペックは、PlayStationとまったく同じだが、サイズが3分の1となり、持ち運びが楽になっている。

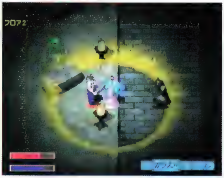
2000年冬には、携帯電話を接続してゲームの追加データのダウンロードやユーザー同士でのメモリカードデータの交換を可能にする、携帯電話接続ケーブルが発売される予定だ。また、2001年春には、液晶モニターや充電式バッテリーの発売も予定されており、これらの周辺機器を利用することで、PSのゲームを完全なモバイル環境でプレイできるようになる。



ルーンジェイドがついに登場！

DC初の本格オンラインRPG「ルーンジェイド」が7月27日に発売される。同ゲームは、操作性に優れており、キーボードを使わずDCのコントローラーですべての操作を行える点が売りとなっている。ゲームシステムの完成度が高く、マルチプレイ中の画面に、仲間の位置や体力が一目で分かるウインドウが表示されるなど、ネットワークビギナーでもじゅうぶん楽しめる親切設計である。100以上のダンジョンが用意されており、遊びがいのあるゲーム内容となっているので、PCユーザーもぜひ体験してほしい。





ルーンジェイド公式ホームページ　http://runejade.dricas.ne.jp/

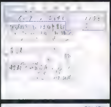
Play Online

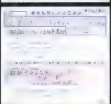
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、郵便局に備え付けの振替用紙に記入の上、1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。記入していただく内容は以下のとおりです。

口座番号:00180-9-135646
加入者名:株式会社デジキューブ 出版事業部
通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)
②お届け先のお名前、ご住所、電話番号





年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



2000年8月号の主な内容

●2大RPG徹底攻略
■DIABLO II
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■Motocross Madness2
■ICEWIND DALE
■SHOGUN:TOTAL WAR
●E3取材総力特集
最先端ネットワークゲーム大全
●ミレニアムの恐怖がここに集結する New Horror Games' Scream!!
●Play Online Special Preview アプサラス
●2000年夏の本命ビデオカードはこれだ



2000年7月号の主な内容

●2大RPG緊急特集
■DIABLO II
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
■ICEWIND DALE
■MESSIAH
●Play Online Special Preview Motocross Madness2
●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう



2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■STAR WARS:FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2:THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座



2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀～DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのための フライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できる コーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド

バックナンバーの購入方法

■購入方法
1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。
①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)
②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)
弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法
郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号:00180-9-135646
口座名:株式会社デジキューブ 出版事業部
TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。



2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀～DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3Dシューティング Quad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE III ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術



2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA IX:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE III ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●究極のビジュアル表現を楽しむための ゲームに最適なビデオカード選び



2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーションパーフェクトガイド
■SPEC OPS II:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA



1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE II:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レグナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Sneak Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び



1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レグナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号	2000年2月号/1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号

PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

ネットワークゲームのマッチメイキングサービスを提供するWebサイト、"37PLAY"(http://www.37play.com)が6月12日にグランドオープンを迎えた。Mplayerと提携したサービスを行うと聞きつけて、このサイトを訪れた読者の方も多いだろう。しかし同時に、「なぜMplayerの名前を使わないのか」「今後はどのような展開をしていくのか」というようなことを考えたのではないだろうか。そんな疑問を37PLAYのスタッフに尋ねてみた。

ゲーム仲間と出会えるWebサイト37PLAY誕生 エンターテインメントとコミュニケーションの新時代だ！

文／杉山淳一

みんなが集まるコミュニケーションの場

Play Online(以下、PO)　37PLAYという名前の由来は何ですか？

早川氏　その説明をするために、まず私たちのプロフィールをご紹介させてください。37PLAYを運営するアジアコンテントドットコム株式会社は、香港を拠点とするアジアコンテントドットコムリミテッド(以下、ACC)の日本法人です。ACCは世界中の有名なWebサイトをアジア向けにローカライズすることを目的とし、すでに香港ではCNETやMTVなどの有名サイトを運営して実績を上げています。

PO　なるほど、確かに今回提携されているMplayerは、ゲームファンならだれもが知っている有名なWebサイトですね。

福田氏　はい。そこで、ACCはMplayerとライセンス契約を結び、17PLAY(http://www.17play.com)というWebサイトを香港、台湾、シンガポールで運営しています。99人までが同時会話可能なボイスチャットの機能を採用し、エンターテインメントとコミュニケーションを統合したサービスを提供しているのです。"17"という数字は、中国語で"みんな"という意味があるんですね。その日本版なので、"みんな"と読める37PLAYという名前を選んだというわけです。

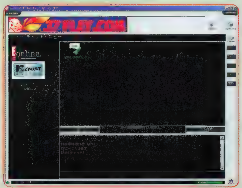
PO　なるほど。Mplayerをそのままローカライズするだけではなく、オリジナルのアイデアを取り入れて、ゲームを総合的に楽しめるように工夫している。だから独自の名前になったんですね。

早川氏　そうです。アジアのオンラインエンターテインメント＝37PLAY&17PLAYだと言われるようなブランド展開をしていきたいと考えています。

日本のムーブメントはアジアを動かす

PO　申し上げにくいのですが、日本のゲーム市場はコンソールゲームが中心で、英語圏ほどパソコンゲームが注目されていません。そこをあえてチャレンジするわけですが、なにか勝算がおありでしょうか？

早川氏　ACCとしては、アジアのインターネット関連市場について結論を出すのは時期尚早だと考えています。例えば、1998年のデータで、アメリカでは約7000万人のインターネット利用者がいるのに対して、アジアではまだ2000万人。これが2003年には、1億人以上に膨れ上がると言われています。アジア市場はこれから成長するので、それに伴ってゲームやコミュニケーションの市場は大きくなると考えられます。実際、日本ではなじみのないボイスチャットですが、香港と台湾では3月にサービスを開始して、7月1日現在、もう14万人までユーザーが増えています。ボイスチャットの面白さは急速に広まるでしょう。



37PLAYへの参加登録は無料だ。IDとパスワードを登録すると、クライアントソフト「PAGER」がダウンロードできる。これには、ボイスチャット、テキストチャット、ゲームのランチャーが含まれている

PO　ネットワークゲームではチャットも楽しみの一つで、チーム内の連携やライバルとの駆け引きにも利用します。ボイスチャットならゲームの操作に集中できて便利ですね。

福田氏　37PLAYではトランプや将棋、マージャンなどのテーブルゲームを"カジュアルゲーム"と呼んでいますが、こちらではボイスチャットしながら遊ぶことができますよ。

PO　ところで、本誌としては市販のゲームへの対応が気になります。今後の予定について教えてください。

福田氏　Mplayerがサポートするゲームについてはすべて提供できることになっているので、日本で人気の高いタイトルを中心に取り上げていく予定です。しかし、すでに発売されている膨大なタイトルのうち、どれを採用するかという点は悩みどころです。アンケートを実施していますので、ぜひリクエストしてください。立ち上げ時期なので、採用される可能性は高いですよ。

PO　日本独自のサービスはありますか？

福田氏　それぞれの国によって好まれるゲームは違いますので、対応するゲームの選択は日本独自のものです。カジュアルゲームでも、日本でなじみのないゲームの代わりに、国産のマージャンゲームや将棋を用意しました。ほかにも、国内でネットワークゲームを開発している会社に対して、ネットワークプレイに関する技術を提供していきたいと考えています。また、日本ではゲームソフトを販売する店が大都市に限られてしまう傾向がありますので、ユーザーがゲームを購入するお手伝いもしたいですね。

PO　読者の方へのメッセージをお願いします。

早川氏　アジアの若い人たちは日本の流行に敏感です。当社では37PLAYとは別に女性向けの情報サイトをオープンする予定です。こちらは日本で最初に公開し、ほかのアジア諸国に展開していくプランになっています。37PLAYも同様に、アジア各国から注目されることになるでしょう。ぜひ37PLAYにアクセスして、その面白さを体験してみてください。



アジアコンテントドットコム株式会社
広報担当
早川千恵氏



アジアコンテントドットコム株式会社
37PLAYプロデューサー
福田 徹氏

インタビューに答えていただいた福田さんを含め、37PLAYのスタッフは全員ネットワークゲームのファンだ。「いまハマってるのは：SOLDIER OF FORTUNE：です。今日は金曜だから、みんな居残って朝まで遊んで帰るんじゃないかな(笑)」と福田さんはおどけて見せた。ゲームファンの気持ちが分かるスタッフが37PLAYを支えているのだ

37PLAYのゲーム対応状況
(7月1日現在)

PC GAME
RAINBOW SIX
RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS
DAIKATANA(予定)
QUAKE Ⅲ ARENA(予定)

CASUAL GAME

スペード	将棋(予定)
ポーカー	マージャン(予定)
リバーシ	ビッグ2(予定)
チェッカー(予定)	チェス(予定)
囲碁(予定)	バックギャモン(予定)

PRESENT 読者プレゼント

1 話題の大作RPG「DIABLO Ⅱ」の精巧なフィギュア

世界中のファンが心待ちにしていた「DIABLO Ⅱ」。同ゲームのリリースに合わせて発売された、BARBARIAN(1A)とDIABLO(1B)の精巧なフィギュアをそれぞれ2名に。

1A



1B



2 迫力あるDVD映像が再生可能な「WinDVD Millennium」

インフォマジック

ワイヤレスリモコンを同梱し、離れた場所からコントロールできる、高画質DVD再生ソフト「WinDVD Millennium」を1名に。



3 特別企画「ゲームクリエーターが心酔した 映画・コミックの世界」で紹介したグッズ

特別企画では、ゲームの原作に焦点を当て、その世界観やストーリーについて紹介している(p053〜058に記事を掲載)。同企画で紹介した、原作に関連するフィギュアとコミックをプレゼント。内訳は以下のとおり。

3A ジャー・ジャー・ビンクスのフィギュア 1名
3B アナキン・スカイウォーカーのフィギュア 1名
3C エイリアンVS.プレデターのフィギュア 1名
3D ララ・クロフトの塑像 1名
3E バフィーのフィギュア 2名
3F ウルヴァリンのフィギュア 1名
3G トゥームレイダーのコミック 3名

※各プレゼントの写真は特別企画に掲載されています

3A



3B



3C



3G



4 (株)マイピック

名作「パンツァージェネラル Ⅱ」のゲームエンジンを採用した、独特の世界観を持つ戦略シミュレーション「ライツ・オブ・ウォー」完全日本語版(4A)を3名に。巧妙なわなを回避しながら、15の美しいステージを攻略していく「プリンス・オブ・ペルシャ3D」完全日本語版(4B)を3名に。



4A



4B

5 アジアコンテントドットコム(株)

6月にグランドオープンしたばかりのネットワークゲームのコミュニケーションサイト「37PLAY.COM」。ここでは、「大刀〜DAIKATANA」や「QUAKE Ⅲ ARENA」のマルチプレイを楽しむことができる。同サイトオリジナルのヘッドセットを10名に。





6 マイクロソフト(株)

"Microsoft"ロゴ入りの多機能なバッグを1名に。

7 (株)ズー

主人公の天使ボブを敵キャラクターに憑依させる斬新なゲームシステムの「MESSIAH」。同ゲームのオリジナルTシャツを3名に。



8

3Dシューティングの名作、「UNREAL TOURNAMENT」(8A)、「QUAKE Ⅲ ARENA」(8B)、「HALF-LIFE」(8C)のオリジナルマウスパッドをそれぞれ1名に。

8A



8B



8C



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。[illegible]日([illegible])です。[illegible]発送をもって代えさせていただきます。

OVER TOP

DIABLO II 大好評発売中!!

2000年最大の注目作、遂に発売！
破壊、そして殺戮。
鬼神ディアブロが再び降臨する…。

海外ソフトの新作・入荷状況はホームページをチェック！

代引き・銀行振込による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

NEW TITLE

(E) ………英語版 (J) ………日本語版 (マ)… 英語版日本語マニュアル付

Grand Prix 3（英語・日本語マニュアル付） 8月11日発売予定
前作グランプリ2より4年の歳月を経て、遂に登場の3作目!!
¥ ホームページにて予約受付中！

KISS PSYCHO CIRCUS（英語・日本語マニュアル付） 8月上旬発売予定
ハードロックバンドKISSのメンバーになって敵をやっつけて行く3Dシューティングゲーム。グラフィックエンジンはLithtechエンジン1.5使用。
¥ ホームページにて予約受付中！

DEVIL INSIDE（完全日本語版） 8月下旬発売予定
TVカメラを同伴して、お化け屋敷に潜入していく、ちょっとかわったホラーゲーム。ゲームはアクション性が重視された3Dアドベンチャーゲーム。
¥ ホームページにて予約受付中！

SHOGUN TOTAL WAR（日本語版） 8月下旬発売予定
海外生まれの戦国合戦シュミレーションゲーム。全編3Dで表現されたゲームシステムは、合戦時には、3Dフィールドで数千の兵士をリアルタイムに指揮。
¥ ホームページにて予約受付中！
英語直輸入版…発売中！

CLOSE COMBAT BATTLE OF THE BULGE（日本語版） 7月28日発売予定
以前マイクロソフトより発売されていた「クロース・コンバット」シリーズ第4弾はマイビックから登場。今回の舞台はヨーロッパ戦線末期の大戦車戦となった「バルジの戦い」。このシリーズならではの熱いリアルタイムの戦術は健在。
¥7,200

大刀～DAIKATANA（日本語版）
「DOOM」、「QUAKE」という大ヒット作を生み出したジョン・ロメロ期待の新作。シングルのストーリーは時代と場所が異なる4つのエピソードで構成。
¥7,200

TACIYON/タキオン（英語・日本語マニュアル版）
NOBALOGICの最新作は初のSFシューティングゲームです。ミッション遂行タイプのゲームですが、マイクロマウスの日本語マニュアルにはミッション説明から解説まで、日本語でバッチリ記載されています。
¥7,200

MESSIAH/メサイア（完全日本語版）
究極の3D描画エンジン「メサイア・エンジン」搭載。（RT-DAT機能、LOD機能による美しいグラフィックを実現。）憑依機能を駆使して敵を倒していくバリバリの3Dアクションゲーム
¥6,600

神創記 ～古代神話建国シュミレーション～（日本語版）
イマジニアの「建国シュミレーション」の第3弾。育成シュミレーション（神となり部族を発展させる）と戦略シュミレーション（他部族との戦い）の2つの要素を併せ持つシュミレーションゲーム。Glide対応の美しいグラフィックも必見の価値有り。
¥6,000

Dark Reign 2（英語・日本語マニュアル版）
3Dグラフィックエンジンの搭載により、独特の世界観で表現されたリアルタイムストラテジーゲーム。
¥ TEL

DIABLO II（英語/日本語マニュアル付き版）
記録的大ヒットを遂げたPCゲーム「DIABLO」の続編が遂に発売か!?
前作より格段のパワーアップは遊ぶ価値あり！
¥7,200 英語・直輸入版も入荷予定

HALF LIFE
全世界でいまだに売れ続けている、3Dシューティングの最高傑作の追加シナリオが遂に（やっと）日本語マニュアル付きで登場。
OPPOSING FORCE ¥4,800（「HALF-LIFE」用追加シナリオ）
ミレニアムパック ¥7,200（「HALF-LIFE」＋「OPPOSING FORCE」）

EA SPORTS F1 2000（日本語版）
HONDAの復帰でもりあがるF1 2000年シーズンデータをいち早く搭載したレーシングゲーム。
¥6,400

水族館シュミレーション テーマアクアリウム（日本語版） 7月20日発売予定
「テーマ」シリーズ最新作、今度のテーマは「水族館です」イルカの調教や、ショーも開催。お客さんの気持ちをつかんで水族館経営はうまくできますか？発売延期が続いたので価格もお求めやすくなりました。
¥7,800

3D ウルトラ クール プール (J) ……¥4,800
シムシティ3000 アップキット(J) ……¥3,200
レミングスレボリューション(J) 7/28 ……¥3,980
デオグラシス(J) ……¥7,200
バルダーズゲート完全版(J) ……TEL
Motocross MADNESS(J) ……TEL
WARHAMMER4000/ライツ・オブ・ウォー(J) ……¥7,200
EVOLVA(J) ……¥6,600
Civilization II Test of Time(J) ……¥6,800

BEST SELLER GAMES

RAINBOW SIX ROUGE SPEAR MISSION PACK URBAN OPERATIONS
RS:ROUGE SPEAR用追加ミッションパック。
¥4,800
RS:ROUGE SPEAR(マ) ¥7,200
RAINBOW SIX GOLD(マ) ¥6,800

SWAT 3 ～クロース・クォーターズ・バトル～（完全日本語版）
前作までのゲームシステムを3D画面による一人称視点のアクション性の濃いゲームへと大幅に変更したSWAT最新作の待望の完全日本語版
¥6,800

MICHELIN RALLY MASTER ラリーマスターズ（英語・日本語マニュアル版）
ラリーカーの動きを完全に再現！今までのラリーゲームの常識を超えた美しさ!!
¥7,200

SOLDIER OF FORTUNE（英語・日本語マニュアル付版）
QUAKE IIエンジンを限界ギリギリまでチューニング。飛び散る脳みそ、はみ出す内臓、などの残酷描写で展開される、3Dアクションゲーム。
¥6,600

EVERQUEST: THE RUINES OF KUNARK（英語/直輸入海外版）
オンラインゲーム「EVERQUEST」＋拡張パック
¥5,800

MS Flight Simulator 2000 Pro(J) ……¥11,800
MS Flight Simulator 2000 (J) ……¥9,800
MS Combat Flight Sim(J) ……¥7,800
MSFS & MSCFS 用アドオン ……各種
蒼きウル(MSFS&CFS用アドオン) ……¥4,972
Jane's F/A-18(マ) ……¥6,400
Jane's USAF2000(J) ……¥7,800
F/A-18E スーパーホーネット(J) ……¥6,600
KA-52 TEAM ALLIGATOR(マ) ……¥6,400
GUNSHIP III(マ) ……¥6,400
European Air War(J) ……¥6,972
Fighter Squardron(J) ……¥6,600
Falcon 4.0(J) ……¥9,905
FIGHTING STEEL(J) ……¥7,143
PanzerGeneral3D(J) ……¥7,143
FLANKER 2.0(マ) ……¥7,143
BATTLE ZONE II(マ) ……¥6,400

Need For Speed PORSCHE(J) ……¥6,400
GRANDPRIX WORLD(マ) ……¥6,400
SEGA RALLY2(J) ……¥6,000
TOCA2:REDRIVE(マ) ……¥6,600
Mobile 1 Rally Championship(マ) ……¥6,000
SUPER BIKE 2000(J) ……¥6,400
GP500(マ) ……¥6,400
HEAVY GEAR II (J) ……¥7,200
Mech Warrior 3(J) ……¥6,572
MECH COMMANDER GOLD(J) ……¥6,800
バイオハザード3(J) ……¥5,800
ディノクライシス(J) ……¥4,800
MS LINKS 2000(J) ……¥8,972
NBA LIVE 2000(J) ……¥6,400
FIFA 2000(E) ……¥5,800
SPEC OPS II (マ) ……¥7,143
デルタフォース2(マ) ……¥7,143

H&D ミッションパック FIGHT FOR FREEDOM(J) ¥4,800
H&D スペシャルパック(J) ……¥8,800
SHADOW WATCH(E) ……¥5,800
Fianal Fantasy VIII (J) ……¥6,980
Quake III(マ) ……¥5,972
Unreal Tournament(J) ……¥5,200
TOMB RAIDER 4(J) ……¥7,143
TIEF2(マ) ……¥6,400
ノクターン(J) ……¥6,600
REVENANT(J) ……¥7,143
PLANE SCAPE TORMENT(マ) ……¥5,800
ULTIMA IX:ASCENTION(J) ……¥6,980
ULTIMA IX:ASCENTION(J)プレミアム ……¥7,143
ULTIMA COLLECTION(J/マ) ……¥6,980
STAR WARS FORCE COMMANDER(マ) ¥5,800
RISING SUN(マ) ……¥7,200
ポスタル・プレミアムパック(マ) ……¥7,200

Ashrons Call(E) ……¥4,800
Dark Stone(J) ……¥6,286
Ultima Online:Second Age(マ) ……¥2,972
UO:Game Time 2 ……¥3,980
CRUSADERS OF M&M(J) ……¥6,000
M&M 8:Days of the Destroyer(マ) ……¥6,000
テーマパークワールド(J) ……¥7,200
ジェットコースター・タイクーン(J) ……¥6,600
ジェットコースター・タイクーン追加キット(J) ……¥4,800
インペリアリズム II (J) ……¥7,600
レイルロードタイクーン2(J) ……¥7,048
ファラオ(J) ……¥6,600
シーザー3(J) ……¥6,600
AOE2:The Age of Kings(J) ……¥8,972
CIVILIZATION:CALL TO POWER(J) ……¥6,972
Civilization II Test of Time(J) ……¥6,800
電車でGO2高速編3000番台 ……¥7,200

GAME Controller

Wheel Controller

Price Down

〈Microsoft〉
NEW USB接続になりました
Side Winder Force FeedBack Wheel ¥18,800
USB接続 Precision Wheel ¥9,980

i-Force規格のフィードバック・ホイール
赤いハンドルで有名な〈Logicool〉
USB接続 or Serial接続
Wingman Formula Force Wheel ……¥19,800

i-Force規格のフィードバック・ホイール
〈Guillmonte〉 フェラーリ公認ハンドル
USB接続 or Serial接続
Force FeedBack Wheel ……¥18,800
GamePort or USB接続
Racing Wheel ……¥9,800

お求めやすい低価格ハンドル
USB接続
Speedy 2000
¥4,480

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder Force FeedBack Pro … ¥16,800
USB接続
Precision Pro ……¥8,400

[Logicool]
WingMan ATTACK (15pin GamePort) ……¥3,980
WingMan Extreme Digital 3D (USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
[Logitech]
WingMan Force (USB or Serial) ……¥14,600
[ThrustMaster]
F-16 FLCS/TQS ……各¥19,800
[CH-Product]
CH操縦桿 ……¥12,800
F16 Combat Stick(USB) ……¥9,000
Pro Pedal(15pin GamePort) ……¥10,800
Pro Throttle(15pin GamePort) ……¥13,800

Game Pad

〈Microsoft〉 USB接続
NEW
Side Winder Game Pad Plug & Play
¥3,800

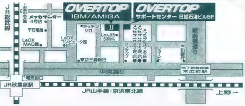
[Microsoft]
Side Winderシリーズ
GamePad(15pin GamePort) ……¥4,343
Game Pad Pro(USB) ……¥4,980
Free Style(USB or 15pin GamePort) ……¥7,980
Dual Strike(USB) ……¥6,980
他メーカーゲームパッド、ジョイスティック各種取り扱い

[マイコンソフト商品]
XRGB-2 ……¥23,000
XPC3 ……¥26,800
XAV-2S ……¥8,200
Selecty 21 ……¥5,800
Selecty 15 ……¥5,400
Rooty ……¥7,800

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30



Computer Parts & Windows Games Plus
OVER TOP as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

マイクロソフトは、コンシューマー向けOS「Windows 9x」を毎年アップグレードしており、2000年秋には最新バージョンの「Windows Millennium Edition」がリリースされる予定だ。同OSは16ビットカーネルを使った最後のWindowsで、2001年にリリースされる次期OS（コードネームWhistler）の登場によって、Windows 9x系のOSは役割を終えることになる。今回は、このWindows Millennium Edition日本語RC1版を使って、どのような新機能が盛り込まれるのかを紹介する。　文／Fakemoon

ネットワークゲームをプリインストールした新OS Windows Millennium Edition

システムの復元機能により不意のトラブルにも対処可能になる

2000年2月にリリースされた「Windows 2000」は、DirectX 7が最初から組み込まれているため、ゲーム用途にも使えるOSとして注目されたが、実際にはWindows 2000上での動作をサポートしたゲームがあまり登場せず、相変わらずWindows 95／98がゲームに最適なOSとなっている。今秋にリリースされるWindows Millennium Edition（以下、Windows Me）は、Windows 98との互換性を持つOSであるため、Windows 98上で動作するゲームは基本的に問題なくプレイできるはずだ。

1996年以降、Windows 9x系OSにはDirectXが標準で組み込まれている（下表を参照）が、Windows Meには最新のDirectX 7が収録される。ハードウェアのドライバについては、Windows 98用がそのまま使える見込みであるため、2000年秋以降は、Windows Meをベースにしてゲーム環境を構築しても問題なさそうだ。

Windows Meにはいくつかの新機能が盛り込まれるが、その中で特に筆者の目を引いたのが、システムの復元機能、ファストブート、ネットワークゲームのプリインストールの三つだ。海外のゲームをインストールしたり、バグのあるデバイスドライバをインストールしてレジストリーを書き換えてしまった場合でも、システムの復元機能を使えば、簡単にインストール前の状態に戻すことができる。具体的には、ユーザーが希望する時点（復元ポイント）のシステム情報をHDDに保存し、トラブルが発生した時にシステムを復元することになる。システム情報は、OSをインストールしたHDDの一部を使って保存される。占有する容量は最大12%となっているが、この容量は自由に変更できる。また、複数の復元ポイントを保存した場合、古いものから順次消されていく仕組みになっている。

ファストブートとは、OSの起動時間を従来までのWindows 98よりも短縮したことを指すが、実際に試したところ、大きな差は見られなかった。比較に使用したのはWindows MeとWindows 98 Second Editionの二つで、Windowsのロゴが表示されて、ログオンのダイアログが表示されるまでの時間を計測したところ、Windows Meが33.89秒、Windows Second Editionが36.30秒となり、わずか3秒程度の違いしかなかった。

MSN Gaming Zoneで楽しめるネットワークゲームが標準添付される

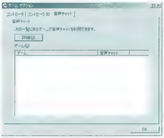
Windows 98には、「ソリティア」や「マインスイーパ」などのゲームが収録されているが、Windows Meには新たに六つのネットワークゲームが含まれている。そのうちの5タイトルが、「バックギャモン」「リバーシ」などMSN Gaming Zone（以下、Zone）でプレイできるフリーゲームである。いずれもオーソドックスなボードゲームなのだが、スタートメニューからゲームを選んで、確認ボタンを押すだけで対戦相手を自動的に検索し始める。通常は、Zoneのホームページにアクセスして、希望するゲームのロビーにアクセスする必要があるが、Windows Meではそれらの面倒な手順をすべて省き、気軽にネットワークゲームが楽しめるようになっている。

実際にリバーシ（オセロ）を起動してみたところ、すぐに対戦相手が見つかってゲームが開始された。これほど簡単に対戦できるとなると、本当にネットワークを介して対戦しているのか、ソフトが人間のふりをしているのか分からなくなる。対戦中はテキスト入力によるチャットのほかに、あらかじめ用意されたフレーズを使ったチャットも行える。外国人が相手の場合、自分のパソコン上では日本語で表示されるが、対戦相手のパソコンには彼らが使用している言語（英語など）で表示されるため、簡単なメッセージを使った心理戦も楽しめる。

このように、国内で年間数百万本という単位で出荷されるOSにネットワークゲームが標準で収録されることで、これまでネットワークゲームの存在を知らなかった人にもゲームの楽しさを理解してもらえる可能性が出てきた。そういった意味では、Windows Meのリリースによって、パソコンゲームを取り巻く状況は大きく好転するかもしれない。

Windows 9xに収録されたDirectXのバージョン

1995年	Windows 95	未収録
1996年	Windows 95 OEM Service Release 1.0	未収録
1996年	Windows 95 OEM Service Release 2.0	DirectX 2
1997年	Windows 95 OEM Service Release 2.1	DirectX 2
1998年	Windows 95 OEM Service Release 2.5	DirectX 5
1998年	Windows 98	DirectX 5
1999年	Windows 98 Second Edition	DirectX 6
2000年	Windows Millennium Edition	DirectX 7



Windows MeにはDirectX 7が収録されるが、厳密にはDirectX 7.0aをベースにDirectPlay Voiceを新たに追加したものになる。この画面は、コントロールパネルの中の"ゲーム コントローラ"に含まれる音声チャットの項目

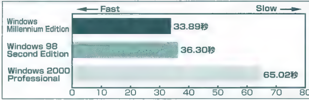


ゲームを起動するとこの画面が現れ、"プレイ"をクリックするとZoneに接続している対戦相手を自動的に検索し始める

動作環境

CPU：Pentium 150MHz以上（または互換プロセッサー）
メモリー：32MB以上
HDD：700MB以上の空き容量
補足：PC-9800シリーズはサポートしない
問い合わせ先：カスタマー インフォメーションセンター TEL 03-5454-2300
URL：http://www.microsoft.com/japan/

OSの起動時間の比較



起動時間の計測方法

BIOSの読み込みが終了して、Windowsのロゴが表示された瞬間からログオンのダイアログが表示されるまでの時間をストップウォッチで計測した

2000年7月号の特集2“今日からネットワークゲームを始めよう”で、Play Online推奨パソコンとしてフロンティア神代の製品を紹介したが、同社のタワー型パソコンの製品ラインアップが6月に一新されたので、ここであらためて紹介する。同社のタワー型パソコンは、PentiumIII搭載機とAthlon搭載機の二つが用意されており、オリジナルのケースを新たに開発して、“G-BREAK”シリーズと名付けられた。ゲームマシンはパーツのアップグレードを行う機会が多いため、ケースのメンテナンスのしやすさが重要となる。 文／角田一美

メンテナンスのしやすさと熱対策に配慮したパソコン フロンティア神代 G-BREAKシリーズ



ケースの正面下部のパネルにはUSBポートを装備しているため、ゲームコントローラーやマウスなどを接続するのに便利だ(Intel440BX搭載マザーボードを採用したモデルまたはAthlon搭載機のみ)

1GHzクラスのマシンにふさわしい拡張性を持ったケースを採用

2000年6月末現在、G-BREAK(ギガ・ブレイク)シリーズには、最上位機種としてPentiumIII 1GHz搭載機とAthlon 1GHz搭載機が用意されており、その名のとおりギガヘルツ級のスペックを持っている。ただし、顧客の希望に応じてスペックを自由に変更することができるため、CPUのクロックを下げて価格を抑え、代わりに性能の高いビデオカードや大容量のHDDを選択することも可能だ。

G-BREAKシリーズの最大の特徴は、ユーザーによるメンテナンスのしやすさに配慮した“3 DIVISION CASE”を採用したことにある。このケースは、左右と上部の金属板を取り外すことが可能になっており、さらにきょう体内部にはサイズの大きなRAIDカードなどが最大6枚も装着可能なロングカードホルダーを装備。タワー型ケースの外観は一見標準的なサイズだが、オプションのHDDマウントキットを使えば、最大6個のHDDが内蔵可能だ。そのほか、ビデオカードを冷却するためのファン×1とHDDを冷却するための大型ファン×3などがオプションで用意されており、メンテナンス性と熱対策に配慮したマシン設計が採用されている。

マシンの隅々まで開閉できる 3 DIVISION CASE

3 DIVISION CASEを実際に手にしてみたところ、一見シンプルでオーソドックスなデザインのきょう体だが、背面の6個のネジを外すと、ケース両サイドのパネルと上部のパネルを、わずかに後方にスライドさせるだけで簡単に開けることができる。この3枚のパネルはそれぞれ独立しており、ビデオカードを交換するなどの比較的簡単なメンテナンスでは、背面のネジを2ヵ所外し、側面のパネルを1枚開けるだけで済む。また、HDDの増設やCD-ROMドライブの交換など、きょう体両側からのネジ止めが必要な場合には、両サイドのパネルを開ければいい。上部パネルを外すのは意味がないと思う読者がいるかもしれないが、CD-ROMドライブやHDDなどを5インチベイに装着する場合、IDEケーブルを正しく装着するためには、きょう体上部のパネルを開けた方が楽である。そのほか、きょう体背面に止められている3ヵ所のネジを外すと、マザーボードを引き出すことも可能だ。これによって、PCIカードの増設などがしやすくなる。

ただし、評価機を使って各部を開いてみたところ、きょう体の工作精度が若干低いため、ケースを構成するパネル同士が微妙に重なりあっており、上部パネルを外すためには側面パネルを一緒にずらす必要があったり、マザーボードを引き出すためには、両サイドのパネルをあらかじめ開けておかなければならない、といった不具合があった。この点についてメーカーに確認したところ、その後ケースの製造元で設計改善を行って、各パネル単体で開閉できるように調整したそうだ。

クロックアップしたビデオカードを安定動作させる冷却ファン

きょう体内部をのぞくと、ケース中央にたてに延びた支柱があり、そこにビデオカードを固定するためのカードスタビライザーと冷却ファンが取り付けられるようになっている。最近のビデオカードは、クロックアップが簡単に行えるようになっているため、ゲームを安定動作させるためにも、冷却ファンはぜひとも取り付けたいところだ。

Intel440BX搭載マザーボードを採用したモデルやAthlon搭載機の場合、ケースの正面下部のパネルにUSBポートが標準装備されているが、このUSBポートの代わりに、Sound Blaster Live!の光デジタルインターフェースカードを装着することも可能だ。パソコンの背面は、多くのケーブルが引き回されているため、使用頻度が高いUSB対応機器がフロントから装着できれば、大変便利だろう。

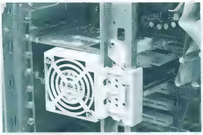
ゲーム用途でパソコンを使う場合、ビデオカードやCPUのアップグレード、HDDやメモリの増設など、ユーザーが自らパソコンを開けてメンテナンスすることは珍しくなく、パソコンを選ぶ際にケースの扱いやすさは重要な要素となっている。頻繁にマシンをアップグレードしているヘビーユーザーの場合、きょう体のパネルを開けたままにしている人も多いことだろう。G-BREAKシリーズならば、ちょっとしたパーツのアップグレードに加え、マザーボードの交換といった手間のかかる作業でも簡単に行えるのが魅力的だ。

Play Online推奨スペック

CPU：PentiumIII 800EB MHz
マザーボード：ASUSTek P3C-E (Intel820搭載)
メモリー：RDRAM 128MB
HDD：30.7GB (Ultra ATA／66対応、7,200rpm)
ビデオカード：AGP-V7700 GeForce2 GTS PURE
サウンドカード：Sound Blaster Live! (OEM版)
OS：Windows 98 Second Edition
価格：23万6,000円
問い合わせ先：フロンティア神代　TEL 0120-28-5046
URL：http://www.frontier-k.co.jp/



ケースの両サイドと上部のパネルが外せ、さらにマザーボードを引き出すことができるため、隅々までマシンが調整できる



ゲーム用途にはGeForce2 GTS搭載カードがお勧めだが、クロックが高いため発熱がすさまじい。そのため、小型ファンを使って側面から冷やしてやるのが望ましい



複数のHDDを増設するとケース内部がかなりの高温になるが、オプションで用意されている三洋電気製のファンを使えば、システムを安定動作させることができる

SECRET FILE #00087

大刀〜DAIKATANA

メーカー：アイドス・インタラクティブ

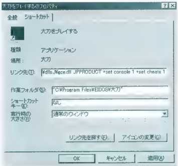
無敵モードになる

「大刀〜DAIKATANA」は、シングルプレイのみにチートが用意されている。チートはすべてアルファベット1文字を入力するだけで有効となるため、素早く使えるようになっている。

チートを有効にするには、"大刀をプレイする"のショートカットをデスクトップにコピーし、プロパティを表示させて、リンク先の欄に"+set console 1 +set cheats 1"を追加するだけだ。ゲームが起動したら、gキーを押すと無敵になり、nキーを押すと壁がすり抜けられるようになる。

大刀〜DAIKATANAのチートコマンド一覧

g	無敵になる
n	壁がすり抜けられるようになる
t	視点を変更する



"大刀をプレイする"のショートカットのプロパティを表示させ、リンク先の部分に"+set console 1 +set cheats 1"を追加するとチートが有効となる。画面を参考に試してほしい



チートを有効にしてtキー を押すと、カメラアングルを変更できるようになる。カメラアングルは3パターンが用意されており、さらに、tキーを押すことで切り替えられる



チートを有効にして、nキーを押すと壁抜けができるようになる。また、壁の中では上下移動が可能となるため、ゲーム序盤で登場する監視艇との空中戦が行える

いかさま野郎チートコマンダー

CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00088

TACHYON : THE FRINGE

メーカー：マイクロマウス

最初から最強の戦闘機を使う

「TACHYON：THE FRINGE」では、プレイ開始時、実に非力な戦闘機が与えられる。ミッションをクリアし資金を入手することで、武器が購入できるようになり、パワーアップしていく。ところが、チートを使うと、始めから最強の戦闘機を使ってプレイできるのだ。やり方は、まず、7キーを押してコンソールを表示させ、IM A CHEATERと入力する。続いてQUICKENINGと入力して無敵にし、DILITHIUMでエネルギーをフル充填させる。さらに、ONE MILLION DOLLARSを入力して資金を増やし、高価な武器を購入する。これで、最強の戦闘機を所有することになるのだ。

TACHYON：THE FRINGEのチートコマンド一覧

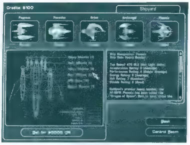
IM A CHEATER	チートコマンドを有効にする
ONE MILLION DOLLARS	資金が5000増える
QUICKENING	無敵になる
COME GET SOME	弾薬の数が最大になる
DILITHIUM	エネルギーの量が最大になる
THERE IS NO SPOON	ミッションを勝利して終了する
BOOM STICK	すべてのアイテムを装備する
RAGTAG	すべての戦闘機が選択可能となる



戦闘画面で7キーを押すとコンソールが出現する。ここに、IM A CHEATERと入力するとチートが有効となる



コンソールにQUICKENINGと入力すると、GOD MODE ENABLEDとメッセージが表示され無敵になる



ゲームスタート時は、2種類の戦闘機しか選べないのだが、RAGTAGと入力するとすべての戦闘機が選択できるようになる

SECRET FILE #00089

StarLancer

メーカー：マイクロソフト

好きなミッションと戦闘機を選択する

シリアスなストーリー展開と激しい戦闘が売りの「StarLancer」に、ミッションと戦闘機選択のチートコマンドが用意されていたので紹介する。まず、メニュー画面でpotatoとタイプする。この後、Ctrlキーを押し、続いて数字キーを押すとミッションが選択できるようになる。例えば、11と入力するとミッション11になる。ちなみに、ミッション1～9までは、01のように0を付けて二けたで入力しよう。また、Shiftキーを押しながらF1～F12のいずれかを押すと、好みの戦闘機を出現させることができる。



メニュー画面でpotatoとタイプした後(このように画面には何も表示されない)、Ctrlキーを押すとミッションが選択できるようになる。ミッションは数字(01～24)を押して切り替える

StarLancerのチートコマンド一覧

Ctrlキーを押した後、数字を入力(01～24)	ミッション1～24に切り替える

以下はShiftキーを同時に押す

F1キー	Predatorを選択	F7キー	Tempestを選択
F2キー	Naginataを選択	F8キー	Patriotを選択
F3キー	Grendelを選択	F9キー	Wolverineを選択
F4キー	Crusaderを選択	F10キー	Reaperを選択
F5キー	Coyoteを選択	F11キー	Shroudを選択
F6キー	Mirage IVを選択	F12キー	Phoenixを選択



チートを有効にしてF12キーを押すと、最強の戦闘機Phoenixが出現する

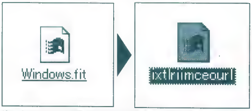
SECRET FILE #00090

メック・コマンダーゴールド：デスパレイト・メジャーズ完全日本語版

メーカー：マイピック

マップを索敵済みにする

「メック・コマンダーゴールド：デスパレイト・メジャーズ完全日本語版」には、ほかのメックシリーズと同様にチートコマンドが豊富に用意されている。インストールファイルを書き換える必要があるため多少面倒だが、価値はじゅうぶんにあるのでぜひ試してほしい。まず、ゲームをインストールしたフォルダの中にあるWindows.fitというファイルの名前をixtlriimceourlに書き換える(拡張子は不要)。次に、ゲームを起動したらシングルミッションを選び、兵器を調達する画面でpoundoffleshと入力するとRPが100万増える。また、戦闘画面でmineeyeshaveseentheglorryと入力すると、マップが索敵済みになる。これで、敵のユニットや基地の位置がすべて分かるのだ。



ゲームをインストールしたフォルダの中にあるWindows.fitをixtlriimceourlに書き換えることで、チートが有効になる。ちなみに、インストールフォルダは、スタートメニューの中のショートカットを右クリックしてプロパティを選択し、"リンク先を探す"ボタンを押すと簡単に見つけることができる

メック・コマンダーゴールド：デスパレイト・メジャーズ完全日本語版のチートコマンド一覧

兵器の調達画面で、以下のコマンドを入力

poundofflooh	RPが100万増える

戦闘画面で、以下のコマンドを入力

osmium	ダメージを受けなくなる
deadeye	砲撃のスキルを最大にする
mineeyeshaveseentheglory	マップが索敵済みになる

戦闘画面で以下のキーを同時に押す

Ctrl、Alt、Wキー	ミッションを終了する
Ctrl、Lキー	マップにマトリクスを表示する



画面は、mineeyeshaveseentheglоryを入力してマップを索敵したところ。これで、難易度の高いマップも楽にクリアすることができるのだ

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q コンソールゲームをパソコンのディスプレイでプレイする方法を教えてください。
(東京都・太田誠)

A PlayStationやDreamcastなど、テレビ出力用のコンソールゲーム機をパソコンのディスプレイでプレイするためには、2通りの方法があります。一つは、コンソールゲーム機を直接パソコンのディスプレイに接続する方法。そして、もう一つがコンソールゲーム機をビデオカードに接続し、パソコンのディスプレイで出力する方法です。

コンソールゲーム機を直接ディスプレイに接続する場合は、ディスプレイがテレビの水平同期信号周波数である15KHzに対応している必要があります。そして、ビデオ信号入力端子を備えていれば、問題なく接続できます。また、コンソールゲーム機がRGB出力端子を持っていれば、ディスプレイのRGB端子に直接接続できます。しかし、ディスプレイとコンソールゲーム機のRGB端子の規格が異なる場合(例えば、コンソールゲーム機側が21ピンRGB端子、ディスプレイ側が15ピンRGB端子の場合など)は、ピンを変換するためのアダプターが必要です。

15KHzに対応していないディスプレイの場合でも、アップスキャンコンバーターという水平同期信号周波数変換アダプターを使用することで15KHzの出力に対応させることができます。ピン数の変換アダプター、アップスキャンコンバーターともに、パソコンショップや電気店などで入手することができます。

ビデオ信号入力端子を持つビデオカードがあれば、コンソールゲーム機をビデオカードに接続することで、パソコン用ディスプレイでプレイ可能となります。ビデオ入力端子を持つビデオカードとしては、Voodoo3 3500TV AGPや ALL-IN-WONDER 128PROなどが有名です。設定で気を付けることは、Windowsの画面のプロパティを16ビットカラーにしておくことと、最新のドライバをインストールすることの2点です。なお、これらのビデオカードはテレビチューナーも内蔵しているため、パソコンのディスプレイ上でテレビ放送を見たり、録画、再生することも可能です。ちなみに、Voodoo3 3500TV AGPの場合、海外版のバルク製品や平行輸入品ではチューナーが使用できないという報告もあるため、日本語版パッケージを購入した方が良いでしょう。 (角田一美)



スリー・ディー・エフ・エックスのVoodoo3 3500TV AGPは、ビデオ入力端子を搭載しているため、コンソールゲーム機を接続してパソコンのディスプレイに出力させることができる

Q ゲームをプレイ中に突然雑音が入り、音が出なくなりました。このような時にはどうすれば良いのでしょうか? **(愛知県・田口賢治)**

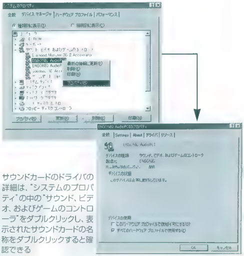
A "雑音"の種類によって原因は違います。例えば、音質の低下や悪化によるノイズや"ガリガリ"というような物理的なノイズなどです。

サウンドに物理的なノイズが入る場合、考えられる第一の原因は、スピーカーとサウンドカードとの接続不良です。サウンドカード及びスピーカーに接続されている各種ケーブルの状態を確認してください。また、スピーカーケーブルが内部で切断されていたり、サウンドカード自体がマザーボード上のバスにしっかりと挿入されていないことも考えられます。まずは、これら物理的な接続状態をひととおり確認しましょう。ごくまれなケースですが、PC内部のCPUファンやHDDなどのモーターのノイズなどを拾っている場合も考えられます。この場合は、サウンドカードの取り付け位置を変えてみてください。

音が出なくなったり、音質の低下が原因のノイズ増加と思われる場合は、サウンドカードのドライバが正しく組み込まれていないことが考えられます。"システムのプロパティ"でサウンドカードのドライバを確認しましょう。ここで表示されるドライバの名称が現在使用しているサウンドカードのものと異なる場合、ドライバの再インストールが必要です。

ドライバの再インストールを行う際は、サウンドカードメーカーのホームページから最新のドライバをダウンロードして使用することをお勧めします。インストールされているドライバのバージョンが古い場合も、最新のドライバに更新した方がいいでしょう。

上記の方法を行ってもサウンドカードが正常に機能しない場合は、ゲームとサウンドカードの"相性"の問題が考えられます。このような時は、サウンドカードメーカーによるドライバのアップデートを待つか、サウンドの使用をあきらめるしかありません。ゲーム関連のBBSなどで、同じ症状で悩んでいるユーザーがいないかどうか探してみましょう。"特定のバージョンのドライバでなら動作する"などの情報が入手できることもあります。なお、すべてのアプリケーションでサウンドが使えなくなってしまった場合、サウンドカードの故障が考えられます。 (角田一美)



サウンドカードのドライバの詳細は、"システムのプロパティ"の中の"サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラ"をダブルクリックし、表示されたサウンドカードの名称をダブルクリックすると確認できる

Macでネットワークゲームを始めようと思っています。そこで質問ですが、PCのプレイヤーと対戦できるMac対応タイトルは具体的に何があるのでしょうか？ また、今後発売される予定のMac対応タイトルについても教えてください。
（神奈川県・松本幸一）

MacやPCといった機種の違いを超えてネットワーク対戦可能なゲームを、クロス対戦可能なゲームと呼びます。特にインターネットを使った対戦ゲームの場合、サーバー検索ツールを使って通信状況が有利なものを見つけだし、プレイするのですが、このサーバー検索ツールに対応しているゲームがPCのプレイヤーと対戦可能なゲームです。

Mac用のサーバー検索ツールとしては、Game Ranger（本誌7月号のMac館で紹介。http://www.gameranger.com）が有名で、このツールがサポートしているゲームは最新バージョンの2.03の場合39種類です。このうちの主なゲームを表で紹介しておきます。3Dシューティングから戦略シミュレーションまで、さまざまなジャンルのゲームが対戦可能なことがお分かりいただけるでしょう。ちなみに、GameRangerのサポート外ですが、「DIABLO」「STARCRAFT」「DESCENT 3」なども対戦可能です。（nao）



「UNREAL TOURNAMENT」は、Macユーザーの間で人気の高いネットワークゲームの一つである。もちろん、PCのプレイヤーとの対戦も可能だ

PC版と対戦可能なゲーム

- Age of Empires
- CIVILIZATION II GOLD
- CLOSE COMBAT
- DARK VENGEANCE
- F/A-18 KOREA
- KLINGON HONOR GUARD
- LODE RUNNER 2
- MADDEN NFL 2000
- MECH WARRIOR 2
- MYTH II
- QUAKE
- QUAKE II
- QUAKE III ARENA
- RAINBOW SIX
- UNREAL
- UNREAL TOURNAMENT
- WARCRAFT II

「QUAKE III ARENA」で、ユーザーが制作したスキンを利用したいと考えています。ぜひ使用方法を教えてください。（大分県・松浦大介）

個人のホームページ上で公開されているスキンのファイルのほとんどが、.pk3という拡張子の付いたものです。利用方法は簡単で、ホームページからダウンロードしたファイルを解凍し、「QUAKE III ARENA」（以下、QIIIA）をインストールしたディレクトリの中のBaseq3フォルダにコピーするだけです。これで、QIIIAのSetupメニューの中のPlayerのModelにスキンが表示されます。もちろん、コンソール画面でも、スキンを選択できます。方法は、コンソール画面を表示させたら"/model スキン名"とコマンドを入力するだけです。

また、ホームページからダウンロードしたファイルを解凍した時に、.pk3ファイルのほか、modelsというフォルダができてしまう場合があります。このような場合は、ダウンロードしたファイルを解凍せず、拡張子の.zipを.pk3に変更することで使えるようになります。

解凍したら見慣れないファイルが複数現れる場合（.tgaや.skinという拡張子の付いたファイルなど）もあります。この時は、まず、QIIIAをインストールしたディレクトリの中のBaseq3フォルダにダウンロードしたスキン名と同じ名称のフォルダを作り（例えば、sargeならsargeフォルダ）、この中に解凍したファイルをコピーするだけです。

ほとんどの場合、ここで紹介した方法でうまくいくはずです。どうしても、動作しない場合はスキンに付属しているReadme.txtを読んでみてください。（Ume_N）



スキンを確認するには、Setupメニューの中のGameOptionsのHighQualitySkyをONにして、コンソール画面に/map q3dm0と入力する。そうすれば、マップの鏡で確認することができるようになる



Polycountのホームページ（http://www.planetquake.com/polycount/）には、QIIIAのスキンやModelが豊富に公開されている

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

B_SHOOTING	バロックシューティング タイムアタック
COMBATMISSION	COMBAT MISSION:BEYOND OVERLORD
DEUS EX	DEUS EX
KLINGONACADEMY	STAR TREK:KLINGON ACADEMY
MCM2	Motocross Madness 2
MDK2	MDK 2
NRPG MAKER	ネットワークRPGメーカー 2000
ODN	ODN接続サインアップキット
PACHINKO	パチンコ実機攻略シリーズ CR竜王伝説Z
PACKRAT	PACK RAT
R6URBANOP	RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS最終ミッション攻略データ
SANCTUM	SANCTUM
SERIOUSSAM	SERIOUS SAM
SOFTBALL SLAM	Sammy Sosa SOFTBALL SLAM
STCO	STAR TREK:CONQUEST ONLINE
WARLORDS	WARLORDS BATTLECRY

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

レーシング Motocross Madness 2

モトクロスバイクでのダイナミックな走行が楽しめるレーシングゲーム。デモ版では、"A Voodoo Basin"コースでのナショナルレースと、"Donner Pass"でのスタントがプレイ可能だ。MSN Gaming Zoneでのマルチプレイにも対応している。



インストール方法
①付録CD-ROMのMCM2フォルダに収録されている[README.RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Controls」で変更可能です。

↑キー	アクセル	Sキー	重心を後ろに移動する
↓キー	ブレーキ	Spaceキー	ジェスチャー
←キー	左にハンドルを切る	Zキー	スタント1〜8
→キー	右にハンドルを切る	Xキー	スタント9〜16
Ctrlキー	(押し続けると)クラッチ	テンキー5	視点切り替え
Ctrl+Gキー	ガスジャイロ効果のオン/オフ	左Altキー	後方確認
Ctrl+Bキー	ブレーキジャイロ効果のオン/オフ	/キー	(マルチプレイ時に)チャットウインドウを開く
Wキー	重心を前に移動する		

ご注意:Microsoft Motocross Madness 2 トライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、マイクロソフトは一切の責任を負いません。

3DアクションRPG DEUS EX

多種多様なアイテムをうまく活用したり、NPCとの会話でせりふを選択したりしながらゲームを進めていく3DアクションRPG。デモ版ではトレーニングモードも体験できるので、ゲームシステムがしっかりと把握できる。



インストール方法
①付録CD-ROMのDEUS EXフォルダに収録されている[DEUSEX DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Settings」→「Keyboard/Mouse」で変更可能です。

↑/Wキー	前進	Xキー	かがむ
↓/Sキー	後退	マウス左クリック/Enterキー	武器、アイテムの使用
←/Aキー	左並行移動		
→/Dキー	右並行移動	マウス右クリック	選択した対象にアイテムを使用する
Zキー	左回転		
Cキー	右回転	Tabキー	アイテムを落とす
Qキー	左へ傾く	1〜0キー	アイテム選択
Eキー	右へ傾く	F1キー	Inventory Screenの表示
Spaceキー	ジャンプ	;キー	武器のリロード

ご注意:このデモは海外版のため、日本のアイドス・インタラクティブではサポート対象外となります。お問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

3Dアクション MDK 2

パラシュートでの降下やスナイパーモードでの狙撃など、多彩なアクションが魅力的な3Dアクション。ユニークな内容のトレーニングモードが収録されており、ひととおりの操作が楽しく覚えられる。



インストール方法
①付録CD-ROMのMDK2フォルダに収録されている[MDK2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

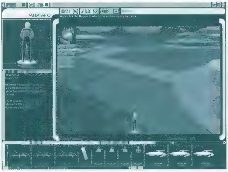
操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Controls」→「Customize」で変更可能です。

↑キー	前進、(スナイパーモード時)ズームイン	Xキー	右回転
↓キー	後退、(スナイパーモード時)ズームアウト	マウス左クリック	武器の使用
←キー	左並行移動	マウス右クリック	ジャンプ、(押し続けると)パラシュート使用
→キー	右並行移動		
Zキー	左回転	Spaceキー	スナイパーモードのオン/オフ

※アイテム使用、選択キーは任意のキーに設定しなければなりません。

戦略シミュレーション STAR TREK:CONQUEST ONLINE

『STAR TREK』の世界観をベースにした、オンライン専用の戦略シミュレーション。Federation、Borg、Klingon、Romulan、Mixedの5勢力のうち、いずれかの勢力となってプレイすることが可能だ。



インストール方法
①付録CD-ROMのSTCOフォルダに収録されている[STCOSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

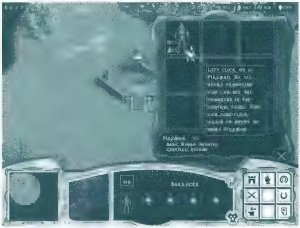
マウス右クリック	ユニットの選択、コマンド表示
マウス左クリック	ユニットのステータスを表示する、コマンド決定

※画面下ウインドウ内のユニット(piece)を右クリックすると、コマンドのポップアップメニューが表示される。そのメニューからコマンドを選択して左クリックすると、ユニットにコマンドを与えることが可能。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

リアルタイム戦略シミュレーション WARLORDS BATTLECRY

ファンタジーの世界観に基づいたリアルタイム戦略シミュレーション。収録したデモ版では、HUMANとUNDEADの2種族が使用可能だ。また、分かりやすく操作が解説されるチュートリアルモードも用意されている。



インストール方法
①付録CD-ROMのWARLORDSフォルダに収録されている[WARLORDS BATTLECRYDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス右クリック	ユニットの移動、(アイコンを押すと)行動指示
マウス左クリック	ユニットの選択/解除、(アイコンを押すと)行動指示
Alt+Gキー	ゲームメニュー表示

スポーツ Sammy Sosa SOFTBALL SLAM

迫力あるソフトボールの試合を再現したスポーツゲーム。個性豊かなキャラクターが大勢登場するので、見ているだけでも楽しめる。炎に包まれた速球を投げる選手や、コミカルな動作でエラーをしでかす選手などもいるのだ。



インストール方法
①付録CD-ROMのSOFTBALL SLAMフォルダに収録されている[SS_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

テンキーEnter	(投球時)ストライクを投げる、(守備時)ジャンプ、(打撃時)ノーマルスイング、(走塁時)戻る
テンキー+	(投球時)速いストライクを投げる、(打撃時)コンタクトスイング、(走塁時)ストップする
テンキー.	(投球時)ボールを投げる、(守備時)近くのベースへ向かって移動する、(走塁時)進む
テンキー0	(投球時)速いボールを投げる、(打撃時)パワースイング

その他収録ソフトのインストール方法

バロックシューティング　タイムアタック
①付録CD-ROMのB_SHOOTINGフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SHOOTING.EXE]ダブルクリックしてください。

COMBAT MISSION:BEYOND OVERLORD
①付録CD-ROMのCOMBATMISSIONフォルダに収録されている[CM DEMO1.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定してから[Finish]を押すと、ファイルが解凍されます。
③解凍先のフォルダ内にある[COMBAT MISSION DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

STAR TREK:KLINGON ACADEMY
①付録CD-ROMのKLINGONACADEMYフォルダに収録されている[KAMDEM22.EXE]をダブルクリックしてください。

ネットワークRPGメーカー 2000
①付録CD-ROMのNRPG MAKERフォルダに収録されている[ネットワーク RPGメーカー 2000ゲームクライアントフリー版.EXE]をダブルクリックしてください。
※インターネットに接続した状態でなければプレイすることができません。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

パチンコ実機攻略シリーズ CR竜王伝説Z
①付録CD-ROMのPACHINKOフォルダに収録されている [README.TXT]を参照の上、[RYUOU_T.EXE]をダブルクリックしてください。

PACK RAT
①付録CD-ROMのPACKRATフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR:URBAN OPERATIONS
最終ミッション攻略データ
<作戦ファイル>
①付録CD-ROMのR6URBANOPフォルダに収録されている[M05.PLN]を、URBAN OPERATIONSをインストールしたフォルダの中にあるDATAフォルダ下のPLANフォルダにコピーしてください。
②最終ミッションのブリーフィング画面で、[M05.PLN]ファイルをロードしてください。

<リプレイファイル>
①付録CD-ROMのR6URBANOPフォルダに収録されている[RSGAME REPLAY8.RPL]を、URBAN OPERATIONSをインストールしたフォルダの中にあるDATAフォルダ下のREPLAYフォルダにコピーしてください。
②メインメニューのREPLAYSモードで、[RSGAMEREPLAY8.RPL]を選択してください。
※p.076~077の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

SANCTUM
①付録CD-ROMのSANCTUMフォルダに収録されている[SANCTUM SETUP122.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.078~079の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

SERIOUS SAM
①付録CD-ROMのSERIOUSSAMフォルダに収録されている[SAMTEST.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のPUBLICTEST1_006_95T31Y3フォルダの中にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online MAC館

今月はMacOS上でWindows用のゲームをプレイ可能にするMac用エミュレーターソフト「VIRTUAL PC 3.0 日本語版」を、実際の使用感を交えながら紹介する。 文／nao

第19回 VIRTUAL PC 3.0 日本語版

MacでWindows専用のゲームをプレイする!!

Windows 98 Second Editionの環境を完全に再現

Connectix社が開発したVIRTUAL PC 3.0(以下、VIRTUAL PC、販売元はシステムソフトで価格は4万2,800円)は、Mac OS上でWindows 98 Second Editionをエミュレートし、Windows専用のゲームをプレイできるようにするものである。VIRTUAL PCに対応するOSは、Windows 98 Second Editionのほか、Windows 2000、98、95、PC-DOS、Linuxとなっている。ちなみに、今回使用したMacは、B&W G3 450MHzである。

VIRTUAL PCのCD-ROMには専用のインストーラーとソフト本体、Windows 98 Second Editionが収録されている。CD-ROM1枚にすべてが入っているおかげで、シームレスにインストールできるようになっている。実際のWindows 98 Second Editionのインストールよりはるかに楽なのだ。インストール後のMacOSのシステムリソース(主にHD)の振り分けは、専用のメニューで簡単に行える。筆者の設定を画面1に示しておくので参考にしてほしい。

VIRTUAL PCの起動は至って簡単だ。インストールした後にMacのデスクトップ上に表示されるパソコンの形のアイコンをダブルクリックするだけである。面白いのが、Macのデスクトップの中にWindowsのデスクトップがウインドウ表示される点だ(画面2)。この状態にすることで、Windows98用のアプリケーションやゲームをMacのCD-ROMからインストールできるようになる。

ゲームをプレイする場合に注意したいのが、ビデオカードのパフォーマンスだ。Macが標準搭載しているビデオカード、S3社のTrio32/64は非力なため、3Dタイプのゲームが快適に動作しない。可能であれば、Voodoo2を搭載する3Dアクセラレーターを追加しておこう。ちなみに、VIRTUAL PCは、Voodoo3以降のビデオカードをサポートしていないので気を付けたい。

Voodoo2を搭載する3Dアクセラレーターをインストールするには、Windows 98 Second Edition用のドライバーが必要である。同ドライバーをインストールするには、VIRTUAL PCのCD-ROMに収録されているminiinst.exeを起動させてから行う。

また、Windows 98 Second Edition上でインターネットに接続可能な状態ならば、スリー・ディー・エフ・エックスのホームページ(http://www.3dfx.com)で最新ドライバーを入手しておくとよい。

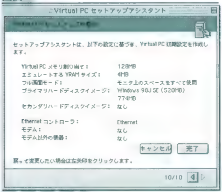
実際に「TOMB RAIDER：THE LAST REVELATION」をインストールしてプレイしてみた(Voodoo2を搭載する3Dアクセラレーターを追加している場合は、ゲームのオプションでビデオカードの設定をVoodoo2にしておく)。ムービーの再生が若干遅い点を除けば、PCと比べてまったく見劣りしない(画面3)。本号が発売されるころには、Mac版のTOMB RAIDER：THE LAST REVELATIONがリリースされているはずだが、VIRTUAL PCを利用すれば、Mac版のリリースを待つ必要がなくなるというわけだ。

次は、「HALF-LIFE」をインストールしてプレイしてみた。同ゲームは、Mac版が開発中止となったいわく付きのゲームである。このようなゲームがプレイできるということは、Macユーザーにとって大変有り難い。HALF-LIFEのCD-ROMを挿入すると、自動的にインストーラーが起動し、インストール画面が表示される。後は画面の指示に従えば簡単にインストールできるだろう。

インストール後、初期メニューの中でConfiguration→Video→Video modesと選択し、表示されたメニューの中のOpenGLを選ぶ。次に、同じメニューの中の3DfxMiniDriverを選択する。解像度を800×600ドットに変更することで問題なくプレイできた(画面4)。

VIRTUAL PCはMacOSのネットワーク関連のリソースも利用できるため、Windows版のゲームのネットワーク対戦も楽しめる。すべてのゲームがストレスなく動作するわけではないが、Windows専用のゲームをMacで手軽にプレイできる便利なソフトである。

画面1



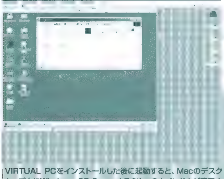
VIRTUAL PCの設定例。必要に応じてHDの容量を増やそう

VIRTUAL PC 3.0 日本語版のパッチ情報

VIRTUAL PC 3.0 日本語版のVer.3.03が公開された。G4に最適化されており、G4での動作速度が向上している。ぜひダウンロードしよう。

http://www.systemsoft.co.jp/

画面2



VIRTUAL PCをインストールした後に起動すると、MacのデスクトップトにWindows 98 Second Editionのウインドウが表示される

画面3



Mac上で動作させているWindows版のTOMB RAIDER：THE LAST REVELATION。Windows版と比べても見劣りしない

画面4



HALF-LIFEは、Windows版しか発売されていない。しかし、VIRTUAL PCを利用することで、Macでもプレイできるのだ

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者の方のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

初めて『Play Online』を購入して、「こんなゲームがあったなんて!」とショックを受けました。パソコンを買ったら早速やりまくります!!　（埼玉県・トランバンタン）

魅力あふれるネットワークゲームの世界へようこそ。これからもゲーマーの心を揺さぶるタイトルを続々と紹介していきますので、今後も本誌を手に取ってくださるとうれしいです。ところで、全然関係ないですけれど、“やりまくる”という言葉から、塚本晋也監督のカルトムービー『鉄男』を思い出してしまいました。ラストシーンで、鉄と化した男が「やーりーまーくーるーぞぉー!!」と絶叫しているのです。未見の方はぜひ一度ご覧になることをお勧めします。私はこの映画を観て、かなりの衝撃を受けましたよ。　（K児）

Windows用だけでなく、Mac関連のゲームのコーナーも充実させてください。　（熊本県・小原耕造）

昔、ゲームをするならMacという時代があったような気もしますが、今はあまり元気がありませんね。でも、ご安心ください。弊誌にはPlay Online MAC館という、Macユーザーを応援するコーナーがあります。ここでは、ゲームの紹介から、ビデオカードの導入方法まで、Macに関連するさまざまな情報をお伝えしています。最近では、UTのランキングシステムの利用方法を紹介したところ、読者の方に好評でした。これからも、最新の情報をお届けしますので、よろしくお願いします。　（Y-min）

7月号の特集2“最低限必要なハードウェアはこれだ”を楽しく拝見しました。わが家のパソコンは購入して2年になるので、そろそろ新しいゲームへの対応が厳しくなっており、「こんな環境にしたい!」という思いを新たにしました。しかし、先立つものがない……。ようやくHDDの増設はできたものの（2000年4月号のHDD導入術がバイブルでした）、CPUとマザーボードのアップグレードはまだまだ先になりそうです。（大阪府・古田真）

2年前というと、Pentium II 350～400MHzが登場して、ようやくベースクロック100MHzへの移行が始まったばかりの時期でした。しかしながら、多くのゲーマーが300MHz以下の環境でゲームをプレイしていたのではないかと思います。ゲーム用パソコンは購入して2年も経過してしまえば、確かに大幅なアップグレードが必要になりそうです。今月号では、高速2次キャッシュを搭載したAthlon、Intel815E搭載マザーボード、64MBのビデオメモリーを搭載したWinFast GeForce2 GTSなど、魅力的なハードウェアを多数紹介していますので、これらの情報も参考にしていただければと思います。　（坂之上）

7月号の「DIABLO II」の記事を大変面白く読ませていただきました。思えば、私がネットワークゲームを始めたきっかけは、「DIABLO」のとりこになってしまったことでした。DIABLO IIは前評判が高いゲームだけに、発売が待ち遠しいです。　（山梨県・伊藤滋基）

アンケートはがきを拝見すると、多くの読者の方がDIABLO IIに対して大きな期待を抱いていることがうかがえます。そのDIABLO IIもようやく発売され、多くの人がプレイを楽しんでいることでしょう。今月号に引き続き、10月号でもさらに詳しい攻略情報を掲載する予定ですので、お楽しみに。　（ヤナギ）

かつては何の予備知識も無しに、インスピレーションだけでゲームを購入することがありました。これが結構自分のつぼにはまることが多く、それがまた大きな喜びでもあったんです。ところが、最近は発売されるゲームの本数が少ないみたいで、冒険心をくすぐられるようなものに出会うことがありません。　（東京都・田中郁二）

海外の市場に比べると、日本で発売されるパソコンゲームの数はたしかに多くないかもしれません。しかし、最近になってようやくネットワークゲームの面白さが注目され始め、すでに通信環境が整っているパソコンの利点を生かしたゲームの開発を、多くのゲームメーカーが検討し始めているようです。また、「いずれは自社でオリジナルのゲームを開発して、ユーザーの皆さんに楽しんでもらいたい」といった話も耳にします。近い将来には、自分の感性にぴたりと合うゲームを、自由に選ぶことができるようになるのではないでしょうか?　（ま）

自慢ショット

こんにちは。これは8月号に掲載されていた中島健太さんに作ってもらった映画007シリーズをモデルにしたSKINです。僕のホームページでは、これと武器をセットしたMODを公開しています。ちなみに、左からショーン・コネリー、ティモシー・ダルトン、ピアース・ブロスナンです。　（masa）



ショーン・コネリーの目つきがそれらしい雰囲気を醸し出していて良いですね。しかし、歴代のジェームズ・ボンドがヘルメットをかぶって並んでいるというのも、何だか変な感じです

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

Reader's Review

ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED

ニード・フォー・スピードシリーズの待望の新作です。今回はポルシェのみを扱ったゲームになっていますが、このシリーズならではのリアルな操作感覚と美しいグラフィックは、さらに進化を遂げています。非力なクラシックポルシェを運転していても、足回りが不安定な上、タイヤのグリップ力が低いので、高性能なマシンとは違った楽しさを味わえるでしょう。残念なのはポルシェ以外の車種が登場しないことですが、「ニード・フォー・スピード FERRARI」とか作って、往年のスーパーカーが一緒に走れるようにしてほしいですね。（山口県・上林健正）



50年以上の歴史を持つポルシェの名車が全80種類も登場するドライビングシミュレーター。ヨーロッパを舞台にした9種類のコースが用意されており、美しい景色の中で激しいレースを楽しむことができる

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

プレイヤー言いたい放題

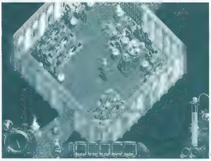
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直なご意見をお寄せください。

シングルプレイでは、少々難易度の高いアクションRPGとしてそこそこ楽しめますが、やはり「NOX」の面白いところはマルチプレイです。あの手この手で相手を出し抜いた時には、思わず画面の前でにやりと笑ってしまいます。Ladder Serverでランキングを競うのも熱くて良いですね。（新潟県・相沢和人）

見た目はDIABLOそのもの。でも、三つの職業を選択することでストーリーが変わるといった独自の工夫も凝らされている。特に、召喚できるモンスターがたくさんいて、攻撃や護衛の命令でコントロールできるのが変わっていて面白い。魔法のグラフィックが最高に格好良いなぁ。（岩手県・広瀬真志）

ウォリアーでシングルプレイを遊んでいるんですが、このゲームって、防具の修理代にすごくお金がかかりませんか？ やっぱりとことん使い込んで、壊れたら次のやつに交換していく方が良いのでしょうか。全部修理したら、いつのまにか持ち金がすっからかんに……。ある意味、絶妙なゲームバランスですね。（茨城県・嶋野克彦）

NOX



次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。
●SOLDIER OF FORTUNE　●DIABLO Ⅱ

キャラクターの移動速度やアクションの切り替えが素早いので、さくさくとプレイできて良い感じです。その分、機敏な動作が要求されて初心者の方には向かないかもしれません。また、敵は強めに設定されており、なかなか手ごわいのですが、何度も挑戦して倒すことができるので、こつこつプレイする自分には向いているようです。（東京都・種村　準）

普通のアクションRPGをイメージして買ったのですが、マルチプレイに関しては全然イメージと違うゲームでした。どちらかというと、RPGというよりは対戦アクションゲームという感じ。仕掛けられるわなや魔法のバリエーションが豊富で、工夫次第で新たな戦術を発見できるような気がします。オブザーバーモードでうまい人のプレイを観察できるのもGOOD。（山形県・滝沢隆太郎）

NOXに協力プレイがあれば、もっと盛り上がるのに！ みんなでダンジョン攻略やモンスター退治を楽しみたかった。そしたら、DIABLO Ⅱキラーになれたかもしれないのに〜（それは無理？）。（群馬県・川村正宏）

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

Player's Suggestion

「SWAT3 完全日本語版」を買いました。英語がまったくだめな私にとって、ミッションのブリーフィングが日本語になっているのは助かります。しかし……、SWAT隊員の着ている防弾チョッキの背中に名前が書かれているのですが、なんと、その文字まで"カタカナ"になっています。少しやりすぎだと思うのですが……。（愛知県・都合　修）



サイバーフロントから好評発売中のSWAT3 完全日本語版。現実に起こりそうなさまざまな凶悪犯罪を解決するスリルを味わうことができる。ミッションの目的や現場の状況を日本語で説明してくれるのは分かりやすいが、確かにこれはやりすぎかも

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第8回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

ウルティマラブストーリー：ごちそうさま度★★★★★

「ULTIMA ONLINE」関連の掲示板を見てると、「入会したギルドのギルマスと仲良くなって、今では同じ部屋で一緒に並んでプレイしてまーす」なんて書き込みがあるよね。けど、「ホンマかいな」なんて思ってた人も多いはず。実際、私もこの目であの2人を見るまでは信じられなかったわ。彼女の方が言うには、相手の彼は20代後半の男前さん（現実に会ったことはないんだって）。2人はもともと、ULTIMA ONLINEの世界で共通の友達を通じて知り合ったとか。彼女が彼のキャラクターの態度のでかさに"頼りがい？"を感じて、アタックしたのがお付き合いのきっかけ。それからは、2人でブリタニアの海を見つめながら「いつか会いたいね」なんて語りあったり、髪型変更券でちょんまげになってしまった彼女に、彼が「それでも好きだよ」なんて、もう見ちゃいらんないほどのアツアツぶり。たとえ実際に会って話したことがなくても、地の性格が如実に表れてしまうネットゲームだからこそ起こり得る現象なんだろうけど、あてられっぱなしでまいっちゃったわ。はぁ、ちょっとうらやましいかも！？　文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

**〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com**

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21世紀に残したい 名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、女性らしい独特な視点でゲームに取り組み、海外製RPGなどの攻略本の執筆で活躍する西尾ゆきさんに話を聞かせてもらった。

ピザがゲームに？ 元祖食べ物ゲーム
PIZZA TYCOON

西尾ゆき

フリーのゲームライター。パソコンゲーム、エデュテインメントソフトなどのレビュー、攻略をメインに活動中。得意なジャンルはアドベンチャーやRPG、ストラテジーなど。今年もE3にて新作ゲームをたっぷりと取材してきたが、日々の仕事に追われて資料を整理する暇もない。

おばかだけれど病みつきになりそうな秀逸なピザレシピ作成システム

元来、パソコンゲームには食べ物を扱ったタイトルがあまり見られない気がする。PlayStationをはじめとするコンソール機では、ラーメン屋シミュレーションや料理実演アクション、ハンバーガー店経営などのゲームがたくさん発売されているのに、パソコン用では一般的なレストラン経営ゲームですら数が少ないのだ。その上、いやーんとつぶやいてしまうような出来の悪いものが多い。

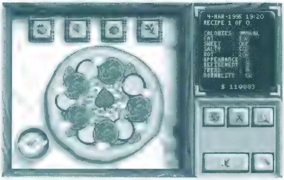
今回紹介する「PIZZA TYCOON」も、経営シミュレーションとしての出来はいまひとつ。けれど、ゲームの中でピザのレシピを作る、しかも、各世代を代表する審査員が客に受けるかどうかを評価してくれるという、過去になかった目新しいコンセプトで、箱庭系シミュレーションのファンを料理ゲームマニアへと昇華させた、食べ物ゲームの元祖とも言うべき一本なのである。

PIZZA TYCOONは、ピザレストランを切り盛りして繁盛させ、最終的にはヨーロッパ全土に進出するのが目的という、いわばレストラン経営シミュレーションだ。プレイヤーは経営者として店を借り、店内に装飾を施し、人を雇い、そしてメニューに載せるピザのレシピを作成していく。

このゲームの何よりの見どころは、ピザのレシピ作成画面。プレイヤー自らが新奇なピザを自由に作り出せるのが特徴だ。ここでは、プレーンなピザ生地の上に、野菜や肉、果物、スパイス、チーズ類などを、クッキングカッターで適宜細かく切り分けながらちりばめていく。トッピングの種類は実に豊富で、トマトやピーマンなどのオーソドックスな野菜類はもちろんのこと、ロブスターをどどーん！と1匹丸ごと載せるなど、なかなか荒唐無稽なこともできた。この、"料理しています"的なゲーム感覚が何より素晴らしく、アイデアを振り絞った特製の1枚をメニューに載せ、店を開くときの独特な喜びは何物にも代え難かった。

料理ゲームを欲望のままにむさぼらせてくれ

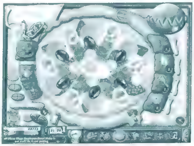
このゲーム、シミュレーションゲームの老舗(しにせ)であるMicroprose社から発売されていたためにTYCOONの名が付けられているものの、経営シミュレーションとしての出来はほかのTYCOONシリーズより格段に劣っていた。しかし、ピザレシピ作成画面の素晴らしいグラフィックと、材料を細かく切り刻んでいくというおままごと的感覚の面白さのおかげで、たとえ操作感が悪くても、ピザ以外の見栄えのしないグラフィックでがっかりさせられようと、何もかもが許してしまえたのである。



PIZZA TYCOONは、1994年に発売されたMS-DOS用のゲームだ。もともとはMicroprose社から発売されていたが、現在はイギリスのSold Out Software社(http://www.sold-out.co.uk/)から復刻版が手に入る

料理をするということが実に上手にシステムに取り込まれていたPIZZA TYCOONだが、それに続くユニークな料理ゲームは皆無と言って良い。ゲームで料理を楽しみたい人たちはもう何年もの間、Pop Rocket社の「TOTAL DISTORTION」のジュース作成や、プライムシステム開発(PSD)の「THE ビストロ」シリーズのメニューグラフィックで飢えをしのいでいるというありさまだ。

ここは一つ、グラフィック技術の向上の目覚しいパソコンゲーム業界らしく、実写撮り込みか何かを使った完ぺきな料理システムを考案して、究極の箱庭的レストラン経営ゲームを作ってほしいものである。フレンチレストラン編とか懐石料亭編、さらにはケーキ屋さん編やカレー屋さん編などを希望したい。食欲は人間の3大欲望の一つなのだから、18禁ゲームが市民権を得ている昨今、これからはもっと料理ゲームが登場しても良い気がするが、いかがだろうか？ 細々と続くおなじみのシリーズだけでなく、各社が競って作った料理ゲームが百花繚乱する日を夢見たい。



オリジナルのピザを作るというのは不思議な魅力があるようで、PIZZA TYCOONを作ったSoftware 2000社では、その後継と言うべき作品の開発が続けられている。これはその一つである同社の「PIZZA SYNDICATE」だが、その出来はさらにひどいものだった

●進化の一つの可能性●
PIZZA CONNECTION 2

可能性も何も、そのままのタイトルで申し訳ないのだが、PIZZA SYNDICATEを出したSoftware 2000社が、懲りずに「PIZZA CONNECTION 2」を制作中なのである。2000年9月に発売予定となっており、こちらは操作系、グラフィックとも大幅に改良され、ぐっと大人向きになっているので、新たな料理ゲームとして高い完成度を期待したい。



画面[illegible]合いで[illegible]感が持て[illegible]ン類も[illegible]遊びやすそうだ

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

すでに多くのプレイヤーが楽しんでいるオンラインRPG「EVERQUEST」。最新拡張パック「THE RUINS OF KUNARK」によって、この世界に神秘と伝説の大陸Kunarkが追加され、新たな冒険がプレイヤーを待ち受けている。今回は、熟練のプレイヤーだけでなく、THE RUINS OF KUNARKからの新規参入者のことも考慮に入れて、知っていると便利な質問表現や言い回しを紹介しよう。

第26回 知っておくと便利なEQでの英語表現<EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK編>

世界中のRPGファンをいまだに夢中にさせている「EVERQUEST」(以下、EQ)。拡張パック「THE RUINS OF KUNARK」(以下、RoK)、そして日本語マニュアル付き英語版も発売されて、その世界はますます広がった。より強い敵が現れるようになったダンジョンでは、ハイレベルな戦いが楽しめるようになっている。RoKで追加されたトカゲの姿をした新種族"Iksar"は、ユニークな特徴を持っており、なかなかに強いので、初心者にもお勧めだ。スタート地点の町には、店やギルドが完備されており、初級から中級までのレベルごとに適した狩場が、町の隣に用意されているのもありがたい。

ただし、新しいダンジョンや要素がいくら追加されても、EQの世界で使用される基本言語が、英語であるという事実には変わりがない。冒険を続けていれば、見知らぬプレイヤーとコミュニケーションをとらなければならない事態が、必ず起こるだろう。そんなときは、たとえ英語が苦手であったとしても、苦手なりに返事ができるようにしておきたい。英語が苦手であるということをはっきり伝えておけば、相手はその事情を理解してくれるものだ。いいなと思う言い回しを見掛けたら、それを覚え、自分でもまねて使ってみるといい。それを繰り返していくことで、少しずつ英語でのチャットのスキルが向上していくことだろう。

Camp check plz

Long time no see

OMW



●相手に話し掛ける表現

まずは、ほかのプレイヤーへのあいさつなど、相手に話し掛ける表現例を紹介する。

会話例1)
A:Hiya do you remember me?
A:やぁ、僕のこと覚えてる?
B:oh, its you! Long time no see. I remember we teamed up at Unrest
B:あっ、君か! しばらくぶりだね。Unrestで協力したのを覚えてるよ
A:hehe yeah it was fun
A:へへ、そうさ。楽しかったよね

メモ:"long time no see"で「お久しぶりです」「しばらくぶりですね」という意味を表す。日本人にもなじみのある表現なので使いやすいだろう。単なるあいさつの意味だけでなく、"会えてうれしい"という気持ちを表現することができる。

会話例2)
A:Can I inspect you?
A:装備を見てもいいですか?
B:Sure go ahead
B:もちろん、どうぞ
A:wow…cool stuff
A:わぁ、すてきな装備だね

メモ:キャラクターを右クリックすると、その装備を見ることができるのだが、無断でのぞかれると気分を害する人もいる。装備を見たいときは、ひとこと断った方がいいだろう。"装備を見る"はinspectを使うと良い。装備を褒めるときは、"cool stuff"や"nice stuff"、"cool gears"などの表現が使われる。

●言い訳の表現例

簡単な言い訳の表現例。ただ黙っているのと、短いながらも説明をするのとでは、相手に与える印象がだいぶ異なる。毎回同じ言い回しを使ってもまったく構わないので、なるべく相手に自分の事情を伝えることができるようにしておこう。

I'm not good at English, sorry
すみません、英語は得意ではないんです
My English skill is quite low
私は英語の能力が低いんです
I miss it, once more plz
(発言を)見逃してしまいました、もう一度お願いします
Whats OMW? I don't know the word
"OMW"って何ですか? 単語が分かりません
I will log out soon, sorry
ごめんなさい、すぐログアウトします
(a bit) laggy for me
(ちょっと)ラグがあるんです
I was AFK
席を離れていました

メモ:plz/pls=please、OMW=om my way、AFK=away from keyboard

●依頼の表現例

何かと相手に依頼したり、依頼されたりすることが多いEQの世界。種族によって、できることとできないことがはっきりと決められているため、キャラクター同士の相互協力が必要とされるのだ。ここでは、そうした依頼の表現例を紹介しよう。

Can you spare me some food? I'm deadly hungry
食料を分けてもらえませんか? 腹ぺこで死にそうです
Could anyone bind me? I will pay 2pp
どなたか私をBindしてくれませんか? 2PP払います
Where can I buy muffins?
どこでマフィンを買えますか?

Can anyone port me to BBM?
どなたか私をBBMまで運んでくださいませんか

メモ:BBMはButcherblock Mountainsという地名の略。ElfやDwarfなどの故郷であるFaydwer島にある。

Can I have some buffs?
Buff(防御呪文)をいくらかかけていただけますか?
Need a port to near Freeport, will pay well
Freeportの近くまで運んでください、お金は払います

メモ:Druid、Wizardは他者をテレポートさせる呪文、GG(Group Gate)が使用できるため、旅の時間短縮に貢献できる。GGと呼ばれることはほとんどなく、普通のテレポートは"port"または"tele"、ダンジョン内でからの緊急脱出は"evac"と呼ばれる。

●交渉での表現例

アイテムなどをキャラクター同士で売買するのは、オンラインRPGならではの楽しみだ。以下のような簡単な表現で売買を行うことができるので、ぜひ覚えておこう。

A:Selling Runic Carver
A:Runic Carver売ります
B:what stats?
B:どんな性能?
A:18/37 Magic 600PP
A:ダメージ18、ディレイ37、魔法属性で600PPです
B:sold I'm at bank
B:買った。私は銀行にいます
A:ok OMW
A:オーケー、今行きます

メモ:手に入れたアイテムを売るのは簡単だ。"selling+アイテム名"でいい。買うなら、"buying+アイテム名"。交渉も、単語を並べれば何とかなるものだ。値下げや交換の交渉をするときも、"400PP and アイテム名, ok?"などと聞いてみれば、相手に分かってもらえるだろう。

WTB or Trade good 1HS give tell
良い1HS(片手剣)を買うか交換したいです、連絡ください

メモ:WTBは、"want to buy"(買います)の略。"want to sell"(売ります)はWTSと略される。また、"want to trade"(交換します)を略したWTTもよく使われる。

Looking for SoW for corpse retrieval
死体回収のためにSoWが欲しいんです

メモ:SoWは、移動速度を上昇させる呪文"Spirit of Wolf"の略。

●冒険での会話例

狩りの舞台は、たいていダンジョン内になる。いわゆる"Camp"形式をとり、一ヵ所にパーティーで張り込んで、時間ごとに出現する敵を狩ることが多い。Campする場所は、出現するNPCの名前を取って"〜room"と呼ばれることが多い。

Lvl51 WAR looking for group
レベル51のWarriorがグループを募集中です
King room need healer
King roomでヒーラーを募集しています
Need another member? I'm lvl49 cleric
もう1人メンバーはいりませんか? 私はレベル49のClericです
Camp check plz
Camp checkをお願いします

メモ:"Camp check"とは、敵の出現するCamp場所が、すでにほかのキャラクターによって占拠されているかどうかをチェックすること。Camp checkのコールがあったら、Campを行っているプレイヤーは、自分のいる部屋を宣言する。大勢のキャラクターが無駄に行き来する事態を避けるためにも、Camp checkのコールには答えてあげよう。

Play Online

9
September
No.027

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3444)5926（広告）
発行日：2000年9月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／弥富久和

編集協力：若木洋一

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／高嶋　恵／田中早奈江／大野公美

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

編集後記

■この号が出るころには、多くのゲーマーが「DIABLO Ⅱ」にどっぷりハマっているだろう。私もその1人だが、どうも昔から女性のキャラクターを選択することに抵抗があるため、いちばん男くさいBarbarianを使用している。雄たけびで敵をけちらすような荒技の数々を見ていると、アーノルド・シュワルツェネッガー主演の映画『コナン・ザ・グレート』（原題CONAN THE BARBARIAN）を思い出す。あのころのシュワルツェネッガーは、特殊メークなしでBarbarianそのものだった。（長尾）

■自宅と会社の両方でApollo Pro133搭載マザーボードを使っているが、どちらも調子が悪いため、秋葉原に新しいマザーボードを買いに行った。RDRAM（128MB）の価格が4万円台にまで下がったため、Intel820搭載マザーボードを買おうとしたが、どの店に行っても440BXかApollo Pro133Aしかない。10軒以上探し回ってようやくAOpenのAX6C-Lを見つけたが、なんと価格が1万2,000円で投げ売りされていた。7月以降はIntel815／815Eが本命マザーボードとなりそうだが、Intel820とRDRAMは結局、マーケットから忘れ去られようとしている。（坂之上）

■information@play-online.com（読者の方からの投稿を受け付けるメールアドレス）あてに、奇妙な投稿が舞い込んだ。そのメールには、“プレイオフライン”というホームページの内容について簡単な説明が記されている。ここまでは分かるが、それを受けて、“誌上でヤナギさんにおちゃらけた回答をもらえるとうれしいです”とコメントしてあるのだ。おちゃらけたコメントに関しては、今後は最適任者“Y-min”宛にお願いします。（ヤナギ）

■梅雨のじめじめした天気の中、念願の引っ越しを無事終えることができました。南向きの大きな窓が良い感じです。新しい部屋はすぐ近所だったので、レンタカーを借りて自分で荷物を運んだのですが、これが思いもよらぬ重労働で、へとへとになってしまいました。いちばんの問題は、ため込んだ大量の本。これをきっかけに、少しは整理して捨てていこうと決意したのですが、相当な時間がかかりそうでためらっています。取りあえず生活できるような環境は整えたものの、部屋の中央にはまだダンボールの山が……。（ま）

■はっきり言って、今月号の付録CD-ROMはかなり充実していると思う。「Motocross Madness 2」「MDK 2」「DEUS EX」といったビッグタイトルはもちろん、私好みのファニーなテイストを備えているゲームが多いのだ。例えば、「Sammy Sosa SOFTBALL SLAM」。今までプレイした野球ゲームの中で、最も選手のケツがデカイ！ これぞアメリカンサイズ！ また、「SERIOUS SAM」での、両手に爆弾を抱えて「あああー!!」と絶叫しながら駆け寄ってくる、いかにもIQが低そうな敵も限りなく魅力的だ。とにかく一度はプレイしてほしい。（K児）

■先日Dreamcastを購入。どうしても欲しいタイトルがリリースされたからだ。購入して真っ先に不満に感じたのが、Dreamcastのネットへの接続環境。自宅にはCATVを導入しているのだが、この環境が利用できないのだ。今のところ仕方なく、Dreamcastの33.6kbpsモデムでゲームデータをダウンロードしている。もちろん、先月発表されたばかりのブロードバンドアダプタを購入する予定だ。早く、PHANTASY STAR ONLI NEが発売されないかなぁ。（Y-min）

■寒いのもイヤだけど、暑いのもイヤ！ う～～～ん私ってかなりワガママ？ 夏だからダイエットなんて考えなくっても、編集部に居ると食生活が乱れ自然に痩せれてしまう。（人によってはお菓子の食べ過ぎで太ることもある(Mさんのことじゃないですよ)。でも、筋肉がつかないというのが問題ですね。毎日21インチのモニタで何かできないかなあ。かなり重いし効果ありそうなんだかどな？！（toseko）

Play Online 10月号予告（8月24日発売）

ますます盛り上がっているアクションRPG「DIABLO Ⅱ」。次号でも、本誌ライター陣入魂の密度の濃い記事を掲載する。アイテムデータを満載したこの攻略情報は、全DIABLO Ⅱプレイヤー必見の内容となるだろう。また、日本でも正式に販売が開始された「EVERQUEST」の攻略情報も引き続きお伝えする。

ハードウェア関連の記事では、Hardware T&L、3Dサウンドをはじめ、多くの最新技術をサポートしているDIABLO Ⅱを快適にプレイするための推奨ハードウェアと、不具合を解消するためのFAQを紹介する。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL



HALF-LIFE®
こいつが、
ゲームの世界標準だ。
7/14(金)
同時発売
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
ハーフライフ：オポージングフォース 正式ライセンス版
ハーフライフ®
オポージングフォース™
価格：¥5,800（税別）
Windows ® 95/98/NT4.0
ハーフライフのアナザーストーリー
※本ゲームには、ハーフライフ本体が必要です。
HALF-LIFE
ADRENALINE PACK
ハーフライフ ミレニアムパック 正式ライセンス版
ハーフライフ®
ミレニアムパック
価格：¥8,800（税別）
Windows ® 95/98/NT4.0
ハーフライフ本体と、その追加パックである『オポージング・フォース』・『チームフォートレス・クラシック』の３タイトルが1本になって登場！
SIERRA STUDIOS
VALVE
gearbox
CYBER FRONT

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp



Play Online 9 2000
株式会社デジキューブ
2000年9月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第9号通巻27号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／宮崎秀規 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797（編集部） 電話03-3444-5765（営業） 電話03-3444-5926（広告）

T1117893090984
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

雑誌17893-9 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi